

Univerzita Karlova v Praze
Husitská teologická fakulta

Bakalářská práce

Závislost na počítačových hrách

Addiction on computer games

Katedra: **Pedagogiky a psychologie**
Studijní obor: **Sociální pedagogika**
Forma studia: **Prezenční**

Vedoucí práce:
Mgr. Marie Dvorná

Autor:
Lenka Urbanová

Praha 2008

Z celého srdce děkuji Mgr. Dvorné.

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci s názvem „Závislost na počítačových hrách“ napsala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů a souhlasím s jejím prezenčním zpřístupněním v knihovně UK HTF.

V Praze dne 25.6.2008.....

Urbanová

.....
Lenka Urbanová

ANOTACE

Má bakalářská práce s názvem „Závislost na počítačových hrách“ se skládá ze dvou částí – z teoretické a praktické. V teoretické části jsem se zaměřila na rozdělení a popis počítačových her, vymezení pojmu závislost na počítačových hrách a její dopady na člověka. Dále jsem vymezila specifika počítačové komunikace, její klady a zápory. Věnovala jsem se otázce, tákající se vlivu hraní počítačových her na zdraví jedince. Část praktická obsahuje výsledky vlastního šetření, které jsem provedla u lidí ve věku 11-30 let.

Výzkumná data jsem získala pomocí dotazníku, který měl 18 otázek.

Klíčová slova:

počítačové hry, závislost, závislost na počítačových hrách, počítačová komunikace

ANNOTATION

My bachelors thesis “Addiction on computer gaming” is composed of two parts – theoretical part and practical part. In theoretical part I focused on diversification and description of computer games, on defining what is an addiction on computer gaming and how it affects gamers. I also described the specifics of electronic communication, it's positives and negatives. I attended to a question, how do computer games affect human health. The practical part contains the results of my investigation, which I have done with population between 11 and 30 years of age.

The data for investigation came from questionnaire created by me, which had 18 questions.

Key words:

Computer games, addiction, addiction on computer gaming, electronic communication

OBSAH

ÚVOD.....	7
-----------	---

TEORETICKÁ ČÁST

1. Historie a vývoj počítačových her.....	9
1.1 Vývoj počítačových her.....	9
1.2 Počítačové komponenty ovlivňující hraní počítačových her.....	10
2. Rozdělení počítačových her.....	13
2.1 Základní dělení.....	13
2.2 Dělení podle typu.....	13
2.3 Dělení podle počtu hráčů.....	15
3. Závislost.....	16
3.1 Projevy závislosti.....	16
3.2 Typy závislostí.....	17
4. Závislost na počítačových hrách.....	18
4.1 Projevy závislosti na počítačích.....	18
4.2 Druhy počítačové závislosti.....	19
4.3 Nebezpečí počítačových her.....	20
5. Počítačová komunikace.....	21
5.1 Negativa počítačové komunikace.....	21
5.2 Pozitiva počítačové komunikace.....	22
5.3 Specifika komunikace při hraní počítačových her.....	22
5.4 Zkratky používané hráči počítačových her.....	23
5.5 Rozhovor hráčů počítačových her.....	24
6. Počítačové hry a zdraví.....	26
6.1 Negativní důsledky dopadající na člověka.....	26
6.2 Pozitiva hraní počítačových her.....	27
7. Přitažlivost počítačových her.....	28
8. Počítačové hry a agrese.....	30

PRAKTICKÁ ČÁST

9. Výzkumný záměr a metodika vlastního šetření.....	32
10. Soubor respondentů.....	33
11. Zpracování odpovědí.....	34

12. Shrnutí poznatků.....60

ZÁVĚR.....61

POUŽITÁ LITERATURA.....62

PŘÍLOHY.....64

SUMARIZACE.....67

ÚVOD

Během posledních let zaznamenala výpočetní technika obrovský rozvoj. Počítače přestaly být určitým komfortem, který si mohl dovolit jen málokdo, nýbrž začaly zasahovat do života všech lidí. Dnes si bez nich vůbec nedokážeme život představit. A je to logické, jelikož nám počítače velmi usnadňují práci a přinášejí nám mnoho pozitivního. Je zde ovšem patrné i riziko, které nám počítače, potažmo práce s nimi, přináší.

Jedním ze závažných problémů, který spatřuji, je určitá závislost, která podle mého názoru může vznikat v některých oblastech spojených s počítačem, např. závislost na internetu nebo na počítačových hrách.

Právě tomuto druhému problému bych se chtěla ve své práci věnovat, jelikož si myslím, že riziko vzniku závislosti na počítačových hrách bude stále aktuálnějším tématem.

Má bakalářská práce bude rozdělena na dvě části - teoretickou a praktickou. Teoretickou část bych chtěla využít ke zmapování situace počítačových her. Dále k popisu závislosti na počítačových hrách a jejích projevů. V praktické části bude mé vlastní šetření. Mým cílem bude odhalit oblasti, ve kterých závislost na počítačových hrách ovlivňuje jedince v běžném životě.

Zejména se pokusím zjistit, kolik času lidé věnují počítači a to obzvláště, jak dlouho z této celkové doby tráví hraním počítačových her a jak to zasahuje do jejich denního programu.

Ve svém šetření se zaměřím na lidi ve věku od 11 let do 30 let. Zkoumaný vzorek rozdělím do čtyř kategorií podle věku. Budu sledovat každou skupinu zvlášť, ale i porovnávat jednotlivé skupiny mezi sebou.

Použiji metodu dotazování technikou dotazníku rozdávaného osobně.

TEORETICKÁ ČÁST

TEORETICKÁ ČÁST

1. HISTORIE A VÝVOJ POČÍTAČOVÝCH HER

1.1 Vývoj počítačových her

S vývojem počítačů se rozvíjely i počítačové hry. Začaly se objevovat na počátku 60. let 20. století. Velký rozmach počítačových her začal až v 90. letech. Hry se postupně vyvíjely od původních textových her až po dnešní propracované, téměř fotorealistické grafické hry. Na počátku byly počítačové hry programovány a posléze také hrány pouze počítačovými nadšenci v jejich volném čase. Dnes se na vývoj počítačových her dávají miliony dolarů ročně a jsou programovány úzce specializovanými týmy. Vývoj nové hry je nezřídka záležitostí několika let.

V roce 1962 vymyslela trojice Martin Graetz, Alan Kotok a Stephen Russell první počítačovou hru. Jmenovala se Spacewar. Základem této hry jsou dvě kosmické lodě, které proti sobě bojují. Snaží se sestřelit jedna druhou, zároveň se musí vyrovnávat s jinými nástrahami, jako je například gravitační pole planety.¹ Je sice velmi pravděpodobné, že nějaké počítačové hry vznikaly již dříve, ale distribuovaly se jen pomalu a to např. po univerzitních sítích, takže širší společnost neměla možnost, jak by se k nim dostala. Důležitým aspektem v šíření a rozvoji počítačových her bylo, že jen málokdo měl přístup k počítači nebo ho dokonce vlastnil.

Vzhledem k tomu, že počítače byly relativně málo výkonné, tak i hry byly velmi jednoduché. Se zdokonalováním počítačů se zdokalovaly i hry, a to po všech stránkách (jak grafické tak příběhové). Každý rok až rok a půl zdvojnásobí počítače svůj výkon (každá součástka). Což znamená, že za posledních 10-15 let si ho zhruba ztisícinásobily. A obdobně se vyvíjejí i počítačové hry. Od jednoduchých her, které zajímaly pouze nadšence, až po dnešní, precizně propracované, velmi složité hry, které zajímají čím dál tím více lidí. První hry byly textové hry, které by dnes už jen málokoho zaujaly. Dnes aby hra oslovila, tak musí být pro uživatele něčím lukrativní. A právě proto se klade obrovský důraz na grafické zpracování. Právě v oblasti grafiky se udál největší vývoj. Dnes ho pozorujeme prakticky

¹ <http://www.wheels.org/spacewar/>

výhradně v této oblasti. V dnešní době lze nejnovější hry spustit pouze na nejvýkonnějších počítačích, což je způsobeno hned několika důvody. Zejména proto, že hry jsou stále komplexnější a komplikovanější (v jedné hře se odehrává několik věcí současně a počítač to musí zvládnout zpracovat). Dalším důvodem je, že je na trhu obrovská konkurence. Je snaha vytvořit hru v co nejkratším čase a to i na úkor kvality zpracování dané hry. Po grafické stránce nebo stránce hratelnosti je hra výborná, ale technicky velmi složitá. Jde o to, že stejnou hru lze zpracovat i jednodušeji, ale to by zabralo mnoho času a to je pro firmy, zabývající se vývojem počítačových her, velmi nevýhodné. Proto hry kladou stále větší nároky na výkon počítače. Ti, co hrají počítačové hry aktivně, často nakupují nejnovější a nejvýkonnější počítače, jenom proto, aby mohli spustit nejnovější hry, které se na trhu objevují.

Počítačový průmysl je dnes obrovský byznys. Mezi firmami distribuujícími počítače a počítačové hry panuje čilá spolupráce. Cílem firem, které vyvíjí počítačové hry, je, aby se hra co nejvíce zalíbila. Kupovat si ji hráči budou i přesto, že na jejich počítači (i když starém třeba jen půl roku) danou hru nespustí a budou si muset pořídit nový počítač nebo alespoň některou ze součástí. To ochotně vyrobí firma vyrábějící počítačový hardware.

1.2 Počítačové komponenty ovlivňující hraní počítačových her

Počítačové komponenty rovněž procházejí nepřetržitým vývojem. Jsou to součásti počítače, které ovlivňují mj. hraní počítačových her (každý počítač je má, bez nich by nebylo možné hrát):

- **Procesor** – ovlivňuje, jak rychle počítač dokáže počítat. Slouží jako jeho mozek.
- **RAM** (random acces memory – paměť s náhodným přístupem) – aktivní paměť počítače.
- **Grafická karta** – pro hráče her velmi důležitá součástka. Ovlivňuje zobrazení her. U her náročnějších na grafiku se stává, že grafická karta není dostatečná a hra se zasekává.
- **HDD** (hard disk drive) – dlouhodobá paměť počítače. V dnešní době už v rámci hraní her nemá velkou roli, jelikož se vyrábí s tak velkou kapacitou, že samotné hraní nemůže nijak ovlivnit.

- **Hardware** – technické vybavení počítače. Jsou to veškeré součástky. Vše co lze uchopit do ruky.
- **Software** – jakýkoliv počítačový program.
- **Operační systém** – je součástí softwaru. Zprostředkovává komunikaci mezi hardwarem a softwarem.
- **Data** – veškeré informace, které uložíme do paměti počítače (dokumenty, fotografie, hudba...)

2. ROZDĚLENÍ POČÍTAČOVÝCH HER

Hry můžeme dělit podle různých kritérií.

1. Základní dělení:

- Textové
- Grafické

2. Dělení podle typu

3. Dělení podle počtu hráčů









2.1 Základní dělení

Textové hry jsou velmi jednoduché, jak na zpracování, tak na hraní. Hráči je poskytován pouze verbální popis určité situace, ve které se nachází. To znamená, že celá hra je bez jakékoliv grafiky a záleží pouze na hráči, jakou má fantazii, a jak si popsaný prostor představí. Hráč také odpovídá pouze v písemné podobě.

Grafické hry jsou takové, kdy hráči se zobrazuje vše, co se děje v dané hře, graficky.

2.2 Dělení podle typu

V literatuře se objevuje nepřeberné množství rozdělení počítačových her. Každý autor to vnímá a dělí jinak. Vybrala jsem ty, co se vyskytovaly nejčastěji a připadaly mi nejdůležitější. Myslím, že toto rozdělení pokrývá celé spektrum her a relativně dobře popisuje současnou situaci.

-  Adventury
-  Arkády
-  Logické hry
-  RPG
-  Akční
-  Simulátory
-  Strategické
-  Sportovní

Adventury – mívají podobu nějakého dobrodružného příběhu, kde hráč má pevně stanovenou roli a dostává rozličné úkoly, které musí plnit. Velmi často se postava v rámci hry dozví nějakou informaci, dle které se po celou dobu hry snaží chovat jenom proto, aby splnila určený úkol. Když se tak stane, hra buď končí nebo hráč dostává informaci novou. Důraz je kladen na logické přemýšlení, na hledání různých souvislostí. K boji zde dochází jen málokdy.²

Arkády – dají považovat za předchůdce akčních her (oproti arkádám jsou akční hry složitější a rozvinutější). Jsou zaměřené na postřeh, kdy hráč musí např. co nejrychleji zneškodnit všechny nepřátelské objekty. Po splnění daného úkolu hráč postupuje do dalšího kola, které je obtížnější, např. rychlejší nebo se objevuje více objektů, které je potřeba zničit. Arkády bývají 2D (mají 2 dimenze). Hráč se na dění i na svou vlastní postavu dívá jakoby seshora nebo z boku.

Logické – důraz zde není kladen na akci a často ani na grafické zpracování. Při těchto hrách je velmi důležité myslet, přemýšlet nad úkolem, který je hráči předložen a který musí vyřešit. Nalézt co nejoptimálnější postup, který ho dovede k cíli. Mezi tyto hry se řadí např.:

- tetris – hráč skládá různé tvary, které se mu objevují na obrazovce tak, aby do sebe správně zapadly
- bedny – hráč přesouvá bedny z místa na místo
- bludiště – hledání správné cesty

Ze začátku nebývají logické hry nijak složité. Obtížnost se zvyšuje postupem do dalšího kola a je dána rychlostí, kterou hráč musí reagovat na podněty, nebo náročností, spletností bludiště.

RPG – role playing game (hry na hrdiny). Základem RPG her je hraní rolí. V podstatě jsou to veškeré hry, kde hráč zásadně ovlivňuje příběh. Velmi často je to tak, že si každý hráč vybere postavu, za kterou bude hrát, a navolí jí podle svého atributy (vlastnosti, schopnosti, vzhled), které bude mít. Po celou dobu hraje za tuto postavu s tím, že využívá charakteru, který jí určil. Hraje se v nějakém určeném světě, ale existuje neuvěřitelně velké množství

² VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci, *Československá psychologie*, 1999, roč. 43, č.2, s.166

možností, co lze dělat, jak se bude postava chovat. V návaznosti na chování hráče se odvíjí scénář hry. V případě RPG her je herní svět pro každého hráče jiný.

Ze začátku byly RPG hry pro jednoho hráče, dnes jsou pro obrovské množství lidí. Často hrají společně a navzájem se ovlivňují v daném světě.

Akční – hlavní postavou těchto her je samotný hráč. Jeho hlavním úkolem bývá likvidace protivníků. Hráč musí projít určitým územím, kde se setkává s obrovským množstvím nepřátelských objektů, které musí zneškodnit. V tomto typu her se objevuje velké množství zbraní. Často se zde zabíjí, hlavně střílí.³ Řešení logických problémů ustupuje do pozadí nebo zde zcela chybí.

U akčních her rozlišujeme dva pohledy na hru:

- **1st person** - hráč se dívá na hru z pohledu postavy za kterou hraje
- **3rd person** - hráč sleduje hru pohledem shora nebo zpoza postavy, přes rameno

Simulátory – snaží se o co nejreálnější zpracování simulace. Bývají graficky na velmi dobré úrovni. Umožňují hráčům vyzkoušet si činnosti, ke kterým by se normálně nedostali např. pilotování letadla, řízení formule, velení vesmírné lodi atd. Existuje i mnoho sportovních simulátorů. Ale existují i simulátory, které používá např. armáda na zaškolování pilotů.

Strategické – základem takovéto hry je vymyslet plán, systém po sobě jdoucích kroků, které vedou k dosažení daného cíle.

Strategické hry můžeme dělit podle způsobu hry na:

- **real-time strategie** (strategie v reálném čase)
- **turn-based strategie** (tahové strategie)
- **manažerské strategie**

real-time strategie (strategie v reálném čase) – v jednom okamžiku se odehrává mnoho věcí zároveň. Když hraje hráč, hraje i jeho protivník (což může být třeba počítač). Musí se tedy reagovat okamžitě na vzniklou situaci, která se může ve vteřině změnit.

turn-based strategie (tahové strategie) – každý hráč má ve svém kole určitý počet tahů. Má čas si vše rozmyslet. Dokud neukončí kolo, nemůže hrát nikdo jiný.

³ CHLUMSKÝ, J.: Závislost na hrách počítařových, *Prevence sociálně patologických jevů*, 2002, roč.1, č.5-6, s.21-24

U těchto dvou typů strategií mívá hráč na starost celá vojska, kterým musí velet a dosáhnout cíle, což bývá zneškodnění nepřátel.

manažerské strategie – hráč je postaven většinou do vedoucí role, např. ředitel sportovního týmu (jeho úkolem je nákup hráčů, zlepšování stadionu, stará se o finance klubu...)

Sportovní – jsou inspirovány reálným sportem. Hráč se stává buď členem týmu nebo protihráčem v závislosti na výběru sportu. Dnes je možné zahrát si téměř jakýkoliv sport – hokej, golf, fotbal, tenis atd.

2.3 Dělení podle počtu hráčů

- single player
- multi player

Existují různé typy her v závislosti na počtu hráčů. Některé hry jsou pouze pro jednoho hráče tzv. **single player** hry. Hráč sám musí vyřešit všechny nástrahy, které mu tvůrci her připravili.

Postupně s vývojem her se začaly objevovat **multi player** hry, které hraje dva a více hráčů. Existuje několik způsobů jak tyto hry hrát. Buď k tomu hráčům postačí jeden počítač a hrají společně (např. bojují proti sobě) nebo se střídají (každý má svůj tah, dobu na jeho odehrání – př. worms, tanky). Další variantou je hraní her po síti. K tomu je potřeba, aby se hráči sešli a propojili vzájemně své počítače. Dnešním trendem je hrát mass on line multi player game. Tento fenomén přišel až s rozvojem internetu, který umožňuje propojení několika (až několika tisíců) počítačů najednou. Počítače jsou spojeny přes server, což je v podstatě velmi výkonný počítač, který má za úkol všechny ostatní počítače virtuálně propojovat. Hrají tisíce lidí zároveň. Všichni účastníci se pohybují v jednom virtuálním světě a každý hráč to na svém monitoru vidí. Klasickým příkladem on-line her jsou RPG hry.

3. ZÁVISLOST

„Syndrom závislosti lze definovat jako soubor psychických (emočních, kognitivních i behaviorálních) a somatických změn, které se vytvoří jako důsledek opakovaného užívání psychoaktivní látky. Závislost lze chápat jako životní styl, jehož dominantou je preferenční zaměření na tuto látku.“⁴

3.1 Projevy závislosti

Závislost se projevuje určitými příznaky:

- Silná touha užívat danou látku.
- Potíže se sebeovládáním při užívání návykové látky – závislý často nedokáže kontrolovat množství užití drogy (př. vypije více než původně zamýšlel).
- Růst tolerance – k dosažení stejného účinku je potřeba větší množství látky než na začátku.
- Tělesný odvykací stav, abstinenci syndrom – jedná se o reakci na pokles látky v těle. Projevuje se tělesnými obtížemi různého charakteru - velkými bolestmi, křečemi, pocením, halucinacemi, různými záchvaty např. epileptickými atd. Abstinenci příznaky jsou závislé na druhu látky, kterou člověk užíval.
- Postupné zanedbávání ostatních zájmů – velké množství času nezabere pouze shánění látky, její aplikace nebo konzumace, ale i zotavení se z jejího účinku. Proto ustupují ostatní volnočasové aktivity do pozadí. Droga je upřednostňována.
- Pokračování v užívání i přes prokazatelné důkazy škodlivého vlivu – jedinec ví o zdravotních potížích, které mu užívání dané látky způsobuje (byl o nich informován nebo jimi dál trpí), přesto s užíváním nepřestane.

Aby se jednalo o závislost musí se u člověka projevovat několik z těchto příznaků v rozmezí jednoho roku.

⁴ Vágnerová, M.: *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2004, s.548

3.2 Typy závislostí

Rozlišujeme dva typy závislostí:

- Somatická závislost – Vágnerová ji definuje jako „stav adaptace biologických funkcí organismu na příslušnou psychoaktivní látku, někdy doprovázený zvyšující se tolerancí.“⁵(Vágnerová – psychopatologie pro pomáhající profese). Projevuje se abstinčním syndromem.
- Psychická závislost – projevuje se touhou po dané látce.

Závislosti můžeme dělit také podle toho, co je vyvolává:

- Drogová závislost.
- Nedrogová závislost.

Do kategorie drogových závislostí spadají psychoaktivní látky.

S nedrogovou závislostí je to poněkud složitější. V podstatě se nejedná o závislost jako takovou, ale o návykové a impulzivní poruchy, protože „látky, které mohou vyvolávat závislost, jsou v Mezinárodní klasifikaci nemocí víceméně výslovně vyjmenovány.“⁶ Přesto nacházíme mnoho podobností mezi těmito dvěma druhy závislostí.

Mezi nedrogové závislosti patří všechny závislosti, které nevznikají na látce, nýbrž na nějaké činnosti, která může být ve společnosti naprosto běžná, považována za normální. I taková aktivita se může stát sociálně patologickou např. pokud jí věnujeme více než je obvyklé. Patří sem např.:

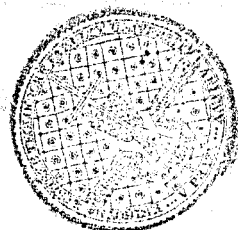
- gambling (patologické hráčství)
- workoholismus (závislost na práci)
- závislost na sexu
- patologické nakupování
- závislost na počítačích

Tyto závislosti mají společné znaky, které jsou velmi podobné jako u závislostí drogových:

- silná touha vykonávat tyto činnosti a po prožitku uspokojení, který jim to přináší
- potíže v sebeovládání

⁵ VÁGNEROVÁ, M.: *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2004.

⁶ NEŠPOR, K.: *Návykové chování a závislosti*. Praha: Portál, 2007



4. ZÁVISLOST NA POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Otázka závislosti na počítačových hrách je velmi složitá. Rozcházejí se názory již v tom, zdali se vůbec v tomto případě dá mluvit o závislosti či nikoliv. Některé zdroje uvádí, že se stoprocentně o závislost jedná, jiné, že lze najít společné znaky, ale závislost to v pravém smyslu slova není, např. Nešpor a Vágnerová mluví o návykových a impulzivních poruchách. Každopádně si myslím, že je to téma, kterým stojí za to se zabývat, protože, ať to nazýváme jak chceme, může to mít velmi negativní dopad na člověka.

Definice patologického hráčství podle Mezinárodní klasifikace nemocí: „Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které v životě člověka dominují na úkor sociálních, hmotných, rodinných a pracovních hodnot a závazků.“⁷

4.1 Projevy závislosti na počítačích

Proč se o závislosti na počítačových hrách mluví jako o závislosti.

Společné znaky s drogovými závislostmi (ke znakům, které jsem uvedla u závislostí, připojím v čem se projevují, jedná-li se o počítačovou závislost):

- **Silná touha užívat danou látku** – každý „pařan“⁸ chce hrát. Těší se na to. Často o hře přemýšlí, když zrovna nehraje. Je nesoustředěný. V momentě, kdy nesedí u počítače, plánuje co ve hře udělá, jaký splní úkol, až se dostane k počítači a zapne svou oblíbenou hru.
- **Potíže se sebeovládáním při užívání návykové látky** – podobně jako u dávkování množství látky u drogových závislostí si člověk závislý na počítačových hrách stanoví dobu, kterou u počítače může strávit, aby stihl ostatní povinnosti, které má. Nakonec ji ale nedokáže dodržet. Někdy ji i mnohonásobně překročí. Hráč často ztrácí pojem o čase. Hraje a hraje. Nebo se dostane do herní situace, ve které ještě nikdy nebyl a za každou cenu ji musí vyřešit (překonat složitou překážku, porazit nestvůru...). Mezi hráči koluje velmi častá hláška – „ještě jeden level“.
- **Tělesný odvykací stav, abstinенční syndrom** – Nepříjemné tělesné stavy, které se dostavují při drogovém abstinенčním syndromu, u počítačových závislostí odpadají .

⁷ NEŠPOR, K.: *Počítače a zdraví*. Praha: Ben, 1999, str.29.

⁸ Pařan je obecně známé a mezi hráči používané označení pro jedince, který často hraje počítačové hry.

Ovšem po psychické stránce se člověk necítí nejlépe – je nervózní, nesoustředěný, myslí jen hru. Není schopen dělat jinou činnost.

- **Postupné zanedbávání ostatních zájmů** – hráč věnuje počítači stále více času. Má potřebu se neustále zdokonalovat, zvládat stejné úkoly lépe a rychleji. Vyhledává situace, kdy může hrát a to i na úkor svých dosavadních koníčků. Oslabuje se i sociální kontakt. Již nemá čas sejít se s přáteli, zajít do kina. Vše jde stranou. Nejdůležitější je dohrát hru.
- **Pokračování v užívání i přes prokazatelné důkazy škodlivého vlivu** – dlouhé vysedávání u počítače má negativní dopad na fyzickou stránku člověka.

Výhoda oproti drogovým závislostem u počítačových závislostí je, že není potřeba vynaložit tak obrovské množství peněz a času na jejich shánění (o to více času stráví hraním). Odpadá i neustálé obstarávání drogy. I když je to relativní. Dalo by se například srovnat s potřebou některých jedinců pořizovat si stále nové a lepší počítače nebo jejich součástky a to také není zadarmo. A neustálé shánění nejnovějších her také nějaký čas zabere.

4.2 Druhy počítačové závislosti

Ani s počítačovými závislostmi to není tak jednoduché. „Rozlišujeme dva zásadně odlišné druhy závislosti“⁹:

- Závislost na určité hře.
- Závislost na hraní obecně.

Závislost na určité hře se považuje za méně škodlivou. Pro hráče je důležité proniknout do herní reality. Hra ztrácí postupně atraktivitu. Většinou s úspěšným dokončením hry závislost mizí. „Takto závislí lidé si zpravidla svou závislost uvědomují. Spoléhají však na to, že až dohrají současné kolo, přejde to. Jenže existuje dvojí nebezpečí. Jednak, že začnou hrát nové kolo nebo, že upadnou do druhé závislosti.“¹⁰

Druhý typ závislosti je podstatně zákeřnější. Hráči dělá dobře to, že sedí u počítače a hraje. Je mu víceméně jedno, co hraje. Vždy si najde hru pro něj zábavnou. Ve chvíli, kdy ho

⁹ <http://dusan.pc-slany.cz/archiv/pochtrypsych.htm>

¹⁰ tamtéž

přestane bavit nemá nejmenší problém s tím, vybrat si jinou. „Nevyhledává tedy konkrétní zábavu, ale ten příjemný pocit, že hraje nebo komunikuje s počítačem.“¹¹

Člověk závislí na počítačích o své zálibě velmi často a rád mluví. Ve společnosti toto téma vyhledává. Někdy nedokáže hovořit o ničem jiném. Probírá s přáteli, pokud také hrají hry, jak se mu hra daří, v čem se musí zlepšit, popřípadě s čím si neví rady, žádá o pomoc. Pokud se setká s někým, kdo nemá zkušenosti s hraním, alespoň mu o hrách vypráví. Dalším znakem závislosti je, že u počítače tráví téměř veškerý svůj volný čas. A to i na úkor svých potřeb. Stává se, že celé noci nespí, ráno nejde do školy nebo do práce, protože „paří“. Zkrátka zanedbává své povinnosti. Jídlo také ustupuje do pozadí. Vše jde stranou jen proto, aby mohl dohrát hru. Když je nucen přerušit hraní, je velmi nervózní, myslí na hru a těší se, až bude moci opět zasednout k počítači a hrát.

4.3 Nebezpečí počítačových her

Podle Houšky tkví nebezpečí her v jejich reálném napodobení skutečného světa, protože hráč má tendence začít žít neskutečný život, který bude náhražkou za ten skutečný.¹² Stírají se hranice mezi reálným a virtuálním světem. A proto, když si hráč vytvoří při hře jakoukoliv postavu se kterou se sžije, může se stát, že se v reálném životě chová tak, jak by se chovala jeho postava, kdyby zrovna hrál. To s sebou přináší rizika např. v podobě ublížení sobě či jinému člověku. Ve hře by se rychle zotavil nebo měl ještě několik životů, ale v reálném světě tomu tak prostě není.

Šmahel spatřuje nebezpečí závislosti na počítačových hrách především v online RPG hrách. Odhaduje, že dnes je počet závislých na tomto druhu her zhruba 5% z celkového počtu všech hráčů. Do budoucna se bude toto číslo pravděpodobně zvyšovat, protože čím dál tím více hráčů bude přitahovat svět masových multiplayerových on-line RPG her, ve kterých je tendence k závislosti relativně velká.¹³

¹¹ tamtéž

¹² NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUŠKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, ročník 13, číslo 7-8 2007, str. 41

¹³ tamtéž, str 40-41

5. POČÍTAČOVÁ KOMUNIKACE

Rozdíl mezi reálnou a počítačovou komunikací je obrovský. Ve společnosti panuje názor, že počítačová komunikace snižuje schopnost mezilidské komunikace na úrovni osobního kontaktu. Což je do určité míry pravda, ale není to jen černobílé. Lze najít i kladné stránky.

5.1 Negativa počítačové komunikace

„Elektronická komunikace není pro člověka přirozená – zbavuje totiž účastníky možnosti pozorovat tvář a pohyby těla partnera, které vyjadřují nonverbální složku komunikace. Elektronická komunikace je tím zbavena velmi významného faktoru.“¹⁴ Neverbální komunikací vyjadřujeme emoce a jen těžko ji kontrolujeme vědomím. Pro člověka je důležitá pro kontrolu, zda koresponduje verbální a neverbální složka komunikace. Při rozhovoru „face to face“ nesoulad mezi obsahem vyslovených vět (verbální složky) a gestikulací (neverbální složky) upozorňuje příjemce, že hovořící nemluví pravdu nebo něco skrývá. Při komunikaci přes počítač, tuto kontrolu nemáme, proto mnoho sdělení nemusíme správně pochopit a právě z tohoto důvodu dochází k častým nedorozuměním.

Velmi důležitá je při komunikaci i intonace hlasu. Bez ní jen těžko poznáme, jak je věta myšlena. Napsanou větu si můžeme vyložit několika způsoby, např. obyčejný pozdrav „nazdar“ může znamenat: „jé ahoj, moc rád tě vidím“ nebo „no nazdar, fakt mě moc netěší, že jsem tě potkal“. Nebo na otázku „Myslíš, že si do léta ušetříš na dovolenou?“ odpovíme „Do léta? To určitě.“ Toto sdělení může znamenat: „Jasně, úplně bez problémů.“ nebo „Do léta? To teda nemůžu v žádném případě zvládnout.“

Když větu doplňuje gestikulace a intonace hlasu, většinou poznáme správný význam sdělení. „Výzkumy ukazují, že člověk není pro komunikaci zbavenou nonverbálních složek příliš stavěný – elektronická komunikace vyžaduje více času a myšlenkového úsilí, než rozhovor „mezi čtyřma očima.“¹⁵

¹⁴ Rybka, M., Malý, O.: *Jak komunikovat elektronicky*. Praha: Grada, 2002

¹⁵ tamtéž

Dalším negativem je, že reakce nemusí být vždy spontánní. Člověk nemusí odpovídat okamžitě, má čas si rozmyslet, co řekne (napíše).

5.2 Pozitiva počítačové komunikace

Komunikace prostřednictvím počítače umožňuje odpoutání od předsudků. Nevíte, jaké je ten, s kterým zrovna mluvíte, rasy, pohlaví nebo vyznání. Každý účastník hovoru má stejné „startovní“ podmínky.

Počítačová komunikace nabízí naprostou anonymitu, díky které si každý může zvolit svou novou identitu. Umožňuje stát se někým jiným. Anonymita má velký vliv na komunikaci. Člověk bývá upřímnější. Méně kontroluje co říká, proto se taková konverzace může zdát necitlivá.

Díky počítačové komunikaci se smazávají vzdálenosti. Naprosto bez problémů můžete mluvit s lidmi, kteří jsou od vás tisíce kilometrů vzdáleni. S tím je spjata i rychlost této komunikace. Přenos informací je v podstatě okamžitý.¹⁶

5.3 Specifika komunikace při hraní počítačových her

Komunikace při hraní počítačových her je poměrně novou věcí. Objevuje se až s vývojem on-line her a dává počítačovým hrám nový rozměr. Hráč musí kooperovat s ostatními hráči. Společně se domlouvají na plánu, jak splnit úkol, který je před ně postaven. Spolupráce je nutná, protože hráč by samostatně nedosáhl ničeho. Většinou se vytvoří skupinky lidí, kteří společně spolupracují pravidelně. „Komunikace ve virtuálním světě umožňuje vytváření nových typů společenství, tzv. virtuálních komunit.“¹⁷

Je žádoucí, aby komunikace během hraní probíhala co nejrychleji. Hráči se potřebují mezi sebou domlouvat okamžitě, musí reagovat na vzniklé situace. Z toho důvodu si vytvořili hráči různé zkratky, které používají namísto slov, aby nemuseli vypisovat celá dlouhá sdělení.

¹⁶ DUŠKOVÁ, M., VACULÍK, M.: Psychologické aspekty on-line komunikace prostřednictvím internetu na tzv. chatech, *Československá psychologie*, 2002, roč.46, č.1, s.56.

¹⁷ tamtéž

Vzhledem k tomu, že se spolu domlouvají hráči z celého světa, je dominujícím jazykem angličtina, a proto jsou používány zkratky anglické.

5.4 Zkratky používané hráči počítačových her

- lol – lot of laugh (hodně smíchu) – používá se, když chce člověk projevit smích, když mu něco přijde vtipné
- lolie – zdobnělina od zkratky „lol“ – je, to je roztomilý, vtipný
- rofl – roling on the floor laughing - válím se na zemi smíchy
- n00b – vzniklo z anglického newbe (nováček, zelenáč) – hodně pejorativní označení někoho za neschopného (v češtině se též používá označení lama)
- gz – gratz (gratulation) – používá se v případě, že chci někomu poblahopřát
- gj – good job - dobrá práce
- rtfm – read the f...ing manual (přečti si ten zkur... návod) – když se někdo ptá na nějakou zjevnou blbost a nikomu se to nechce vysvětlovat
- thx – thanks - díky
- np – no problem – bez problémů, to není problém
- m8 – mate – parták, kolega
- lfg – looking for group – hledám partu
- lfg 4 zf – looking for group for zul farrag – hledám partu pro zul farrag (znamená to, že hledá spoluhráče, kteří by s ním šli vyřešit jeden určitý úkol)
- wtb – want to buy – chci to koupit
- wts – want to sell – chci to prodat
- wtt – want to trade – chci to vyměnit
- gtg – got to go – musím jít
- NRL – no real live – žádný reálný život (používá se pro označení hráče, který nedělá už nic jiného, než že „paří“)
- omw – on my way – jsem na cestě
- w8 – wait – čekej
- brb – be right back – hned jsem zpět
- biobrb – musím na malou, hned jsem zpět
- biobrbasap – be right back as soon as posible – jsem zpět, jak jen to bude možné (používá se – omluvte mě, musím na velkou)

- brbcg – be right back cigaret – jen vykouřím cigaretu a jsem zpět
- afk – away from keyboard – jsem pryč od klávesnice (znamená to – nepište mi, protože nejsem u počítače)
- l2p – learn to play – nauč se hrát
- gl – good luck – hodně štěstí
- dnd – do not disturb - nerušit
- imba – imballanced – používá se, když chce někdo označit věci, které jsou opravdu dobré
- imho – in my honoted opinion – dle mého názoru...
- kk – ok ok - souhlas
- njn – no jo no
- omg – oh my god – ó můj bože – výraz údivu
- wtf – what the f... - používá se podobně jako omg
- pvp – player versus player – hráč proti hráči
- pve – player versus enviroment – hráč proti prostředí (prostředí je generováno počítačem)

Komunikace mezi hráči neprobíhá pouze při hře samotné. Na internetu existují, k velkému množství her, stránky, kde si hráči navzájem radí, jak splnit různé úkoly. Povídají si o tom, jak a kdy splnili náročný herní úkol.

5.5 Rozhovor hráčů počítačových her

Rozhovory probíhají mezi hráči i v reálném životě.

Nahrála jsem rozhovor dvou hráčů, kteří rozebírají, jak předchozí den plnili společný úkol v rámci počítačové hry. Zde je jeho ukázka (jedná se pouze o jednu část jinak velmi dlouhého rozhovoru):

1. hráč: „Každopádně rozdíl mezi aldorama a scryerama je, že jeden enchant je 20 attack poweru a 12 crit ratingu a druhý dává 20 crit ratingu a 12 attack poweru.“

2. hráč: „Aha“

1. hráč: „A je to jenom o tom, která kombinace tobě osobně víc vyhovuje.“

2. hráč: „A vzhledem k tomu, že to můžeš nakombinovat tisícem jinech věcí, tak je ti to úplně, ale úplně jedno.“
1. hráč: „Ano.“
2. hráč: „Jo, dobrý. Já jenom, že bych se s Mefistou přidal ke scryerům. Já sem si totiž říkal, že ty scryeři jsou víc na to zabíjení.“
1. hráč: „Ne, ne.“
2. hráč: „Je to úplně to samý?“
1. hráč: „Jo.“
2. hráč: „Sem čekal, že budu mít třeba nějaký bonusy na healing. To bych se asi hrozně proklínal. No, ono je to jedno. No ten crit co dostanu z těch ramen se taky hodí. Ještě s nima musím udělat exalted.“
1. hráč: „No, to já taky.“
2. hráč: „To je trošku na dlouho.“
1. hráč: „Ty vole, to je takovej vůl ten hunter. Jak furt multishotoval. PVP build total a to byl fakt ukázkovej pévépěčkař.“
2. hráč: „Totální pvp gear.“
1. hráč: „Jó to jó. To taky. A je totálně nezvyklej hlídat si agro.“
2. hráč: „Úplně jako.“
1. hráč: „Nepoužíval feign death, nepoužíval missdirection. Protože to se v pévépěčku používá jenom výjimečně. A používají to spíš ti zarytí pévéčkaři, protože doufaj, že jim to nějaký bonus dá. (odmlka) To je fakt jako, missdirection jsem úspěšně použil!“
2. hráč: „A to jak jako?“
1. hráč: „Missdirection? To dáš na nějakýho člověka co máš v partě nebo peta nebo cokoliv a první 3 damagy co dáš, daj agro tomu dotyčným. No, a takhle já to hodím na Kuře, Kuře tankuje, já odpálím největší tři t'ufky co mám a Kuře dostane hromadu agra.“
2. hráč: „No jo, ale to je mu na hovno v pévépěčku.“

6. POČÍTAČOVÉ HRY A ZDRAVÍ

6.1 Negativní důsledky dopadající na člověka

Dlouhodobé vysedávání u počítače se neobejde bez negativních vlivů na zdraví člověka. Mnoho důsledků nepramení primárně ze hry samotné, ale ze sedavého způsobu života. Většina hráčů u počítače sedí nesprávně. To vede k **vadnému držení těla**, bolestem páteře, šíje a ramen. Jsou namáhané a přetěžované jiné svaly, než které se používají normálně. Při sezení před počítačem předsouvají lidé často hlavu. Tím se mění zakřivení páteře a vede to ke zhoršení krční lordózy nebo hrudní kyfózy. Dále je časté sezení u počítače úzce spjato s nedostatkem pohybu, což má vliv jak na celkové držení těla, tak na vývoj svalů, fyzickou zdatnost.¹⁸

Hraní počítačových her způsobuje **bolest zápěstí**, která vzniká kvůli opakovaným drobným pohybům při práci s klávesnicí nebo myší. Jedná se o tzv. RSI, což je soubor příznaků zapříčiněných poškozením zápěstí, které vzniklo díky jeho stálému přetěžování. Často dochází k zánětu šlach nebo k syndromu karpálního tunelu.¹⁹

Po celou dobu hraní je **zatěžován zrak**. Oči pak mohou být unavené, zarudlé. Objevuje se svědění, pálení. Může docházet ke dvojitému nebo rozmazanému vidění. Nezřídka se objevuje, kvůli problémům s očima i bolest hlavy.²⁰

Mnoho hráčů počítačových her má **špatné jídelní návyky**. Stává se, že se tak zaberou do hry, že si na jídlo vůbec nevzpomenou i přesto, že hrají celý den. To může vést třeba až k anorexii. Naopak, když dohrají nebo je náhodou od počítače vyžene hlad, tak rychle sní, co jim pod ruku přijde. V kombinaci se sedavým způsobem života a omezeným množstvím pohybu to může vést naopak k obezitě.²¹

Při delším hraní her, může docházet k tzv. **virtuální nevolnosti**. Stává se to zvláště u určitého druhu her a to u simulací např. pilotování letadla, řízení vesmírné lodi nebo řízení

¹⁸ <http://www.plbohnice.cz/nespor/p6game6.doc>

¹⁹ NEŠPOR, K.: *Počítače a zdraví*. Praha: Ben, 1999, s.5-12.

²⁰ <http://www.plbohnice.cz/nespor/p6game6.doc>

²¹ srov. NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUSKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, ročník 13, číslo 7-8 2007, str. 40.

formule. Způsobují poruchy rovnováhy a koordinace. Jedinec, poté co vstane od počítače, přivyká realitě jen pomalu. Vzniká zde riziko úrazu, jelikož dochází k pádům nebo nárazům do různých věcí.²²

6.2 Pozitiva hraní počítačových her

Hraní počítačových her nemá pouze negativní dopad na člověka. Rozvíjí například **jemnou motoriku**. Hráč se musí naučit rychle mačkat určité klávesy na klávesnici, synchronizovat pohyb prstů, aby vždy zmáčkl správnou klávesu z mnoha, které k ovládnutí hry potřebuje.

Dále hraní některých her zlepšuje **postřeh**. Hráč musí okamžitě reagovat na podněty, které mu hra přináší.

Podle Šmahela počítačové hry rozvíjí **kognitivní schopnosti**. Hráč musí přemýšlet nad strategií, odhadovat vzdálenosti atd. Komunikace často probíhá v angličtině, takže hráč si procvičuje i jazykové schopnosti.²³

²² např. NEŠPOR, K.: *Počítače a zdraví*. Praha: Ben, 1999, s.45.

²³ NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUSKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, ročník 13, číslo 7-8 2007, str. 40.

7. PŘITAŽLIVOST POČÍTAČOVÝCH HER

Co činí počítačové hry pro hráče tak přitažlivé? Důvodů bude bezesporu hned několik. Každý hráč bude mít svůj vlastní důvod a pro každého to bude něco jiného. Nemusí to být, a většinou ani není, pouze jedna věc, ale hned několik pohromadě. Rozdílná motivace také bude v závislosti na tom, jaký typ her hráč hraje. Je jasné, že na hraní např. logických her hráče pravděpodobně nepřitahuje komunikace s ostatními hráči, nýbrž něco úplně jiného. Např. pocit zadostiučinění z vyřešení zapeklitého hlavolamu.

Pokusím se spektrum důvodů, které člověka vedou k hraní, shrnout do několika bodů.

- **Výběr a dostupnost** – v dnešní době již téměř každý vlastní svůj počítač nebo k němu má dobrý přístup. I proto se na trhu objevuje stále větší kvantum počítačových her. Výrobci pořád přicházejí s něčím novým. Z tohoto obrovského spektra her, kterými je trh zasyčen, si každý člověk jednoduše vybere typ hry, který mu vyhovuje a hru, která ho zaujala, která se mu líbí. Navíc je možné pořídit si hru na mnoha místech. Existují specializované prodejny, člověk si již nemusí hry velmi obtížně shánět.
- **Zábava** – v první řadě je to hra a hrát si člověka baví. U většiny počítačových her je ovšem jedna velká výhoda. Člověk nepotřebuje partnera, popřípadě partnery. Ty mu nahradí počítač. Ten mu udělá spoluhráče.
- **Relaxace** – hráč se ponoří alespoň na chvíli do herního světa. Nemusí myslet na problémy, které v reálném životě řeší.
- **Jednoznačnost dobra a zla** – u mnoha her je jasně rozlišené dobro a zlo. Hráč je většinou na straně dobra, aniž by měl na výběr. V některých hrách je možnost volby, zda hráč bude za kladnou či zápornou postavu. Jinak je tomu u on line RPG her. Hráč si zvolí skupinu, za kterou bude hrát, ale nikde není dáno ty jsou zlý nebo ty jsou hodný. Skupiny bojují proti sobě, ale záleží pouze na hráči, jestli bude bojovat čestně nebo ne. Stírají se hranice mezi dobrem a zlem.
- **Jasnost pravidel** – je vytyčen cíl, který hráč musí zdolat a jsou pevně dané hranice toho, co hráč může.
- **Virtuální realita** – svět vytvořený počítačem.
- **Komunikace** – je velmi dobře dostupná. Když se člověk nudí, nemusí nikam chodit, jen si zapne počítač a vždy potká někoho, s kým si může povídat.

- **Nevyžadování specifické sociální či fyzické schopnosti a dovednosti** – i naprosto „obyčejný“ člověk se může stát někým výjimečným. Ve hře dokáže věci, o kterých se mu v běžném životě může jen zdát. Např. lidé, kteří jsou v běžném životě plaší a bojácní, se ve hře mohou stát nejlepšími vůdci celé armády, ostatními respektováni. Tělesně handicapovaní lidé mohou bez nejmenších problémů sportovat na špičkové úrovni, bez jakéhokoliv omezení.
- **Umožnění činností, které jsou pro daného člověka v běžném životě nemožné** – hry zprostředkují ve virtuálním světě téměř cokoli po čem touží. V případě společensky nepřipustných aktivit nebude společností nijak sankcionován.
- **Hraní rolí** – každý se při hře může bez problémů stylizovat do někoho jiného. Do někoho, kým není a pravděpodobně nikdy nebude. Svě postavě může dát jakýkoliv charakter a schopnosti.

8. POČÍTAČOVÉ HRY A AGRESE

Na tom, zda počítačové hry vyvolávají agresivitu, se zatím odborníci neshodli. Faktem je, že „téměř 80% elektronických počítačových her obsahuje násilí jako součást herní strategie“²⁴ Při hře se hráč aktivně podílí na vytváření tohoto násilí. Někteří tvrdí, že právě zde vzniká riziko, protože hráč není pouze pasivním příjemcem násilí, jako při sledování filmů, kde se násilí též objevuje. Názor některých psychologů je, že hráč se naučí agresi a pak ji přenáší do normálního života. Další problém spatřují v tom, že „je násilí spojováno se smíchem a pocitem úspěchu; možnost výhry, resp. úspěchu je založena primárně na násilí, např. zabití – zničení protivníka“²⁵.

Opačný pohled na problematiku agrese počítačových her říká že tím že se hráč aktivně podílí na násilí ve hře, sám ho ovlivňuje. Vybije svou agresi a nemá potom potřebu být agresivní v životě. Hry slouží spíše jako ventil.²⁶

Je velmi těžké říct, která z těchto teorií je správná. Podle mého názoru, každý člověk bude reagovat jinak. Velmi záleží na osobnosti jedince.

²⁴ VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci, *Československá psychologie* 1999, ročník 43, č.5, s.422.

²⁵ Pokorný, V., Telcová, J., Tomko, A.: *Patologické závislost*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, s.103.

²⁶ NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUSKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, 2007, roč.13, č.7-8, s.41.

PRAKTICKÁ ČÁST

9. VÝZKUMNÝ ZÁMĚR A METODIKA VLASTNÍHO ŠETŘENÍ

V praktické části bych chtěla porovnat rozdíly mezi hráči a nehráči počítačových her. Dále bych se chtěla zaměřit na samotné hráče. Zjistit, co je podle nich na počítačových hrách přitažlivé, co je vede k tomu trávit svůj volný čas u počítače.

Rozhodla jsem se provést výběrové šetření a v něm se zaměřit na lidi ve věku od 11 let do 30 let, tzn. na ty věkové kategorie, které již s počítačem mohou vyrůstat od dětství.

Výběr respondentů jsem zacílila do čtyř věkových kategorií (11-15 let, 16-20 let, 21-25 let, 26-30 let), abych mohla zjistit rozdíly mezi hráči a nehráči v jednotlivých skupinách a zároveň, abych měla možnost zkoumat rozdíly mezi věkovými skupinami. Chtěla jsem zjistit, zda věk ovlivňuje četnost hraní a důvody proč hrát.

Použila jsem metodu dotazování technikou dotazníku, který jsem osobně distribuovala a po vyplnění opět sebrala. Dotazníky jsem rozdávala na základní škole (ZŠ Barrandov II), na šestiletém gymnasiu (gymnasium Jižní město), na střední polygrafické škole (obor s nástavbou – grafik, 2-leté učiliště – obor knihař, tiskař), na vysoké škole (Husitská teologická fakulta UK, Filosofická fakulta UK, Vysoká škola ekonomická), dále náhodně návštěvníkům čajovny Daruma.

V dotazníku jsem se ptala na základní osobní údaje a dále obsahoval 18 otázek, ze kterých jsem zjišťovala, jak ovlivňuje počítač životy jednotlivců, za jakým účelem počítač používají, zda k práci nebo k zábavě. Mým cílem bylo potvrdit či vyvrátit mnou stanovené **hypotézy**, které zní:

- Četnost hraní počítačových her je závislá na pohlaví jedince. Předpokládám, že u mužů je hraní výrazně častější.
- Přitažlivost hry je dána jejím typem. Podle mého názoru jsou v dnešní době nejvíce vyhledávané RPG hry.
- Věk hráčů ovlivňuje četnost hraní počítačových her.

10. SOUBOR RESPONDENTŮ

Dotazník mi vyplnilo celkem 369 lidí ve věku 11-30 let. 8 dotazníků jsem musela vyřadit vzhledem k tomu, že byly nehodnotitelné. Buď nebyly vyplněny celé nebo bylo evidentní, že respondent své odpovědi nemyslí vážně. Zbylo mi tedy 361 dotazníků.

1. skupina (11-15) – 100 dotazníků

2. skupina (16-20) – 104 dotazníků

3. skupina (21-25) – 100 dotazníků

4. skupina (26-30) – 57 dotazníků

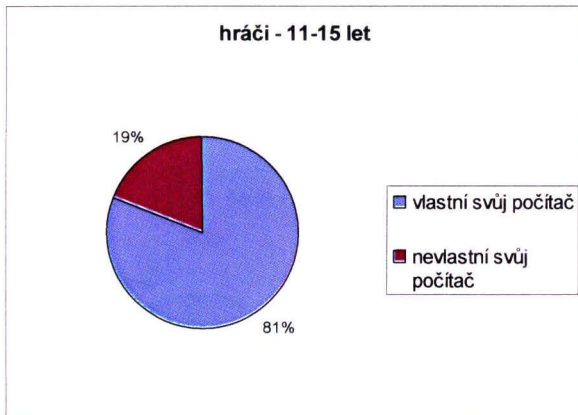
Z celkového počtu dotazníků jich muži vyplnili 203 a ženy 158.

11. ZPRACOVÁNÍ ODPOVĚDÍ

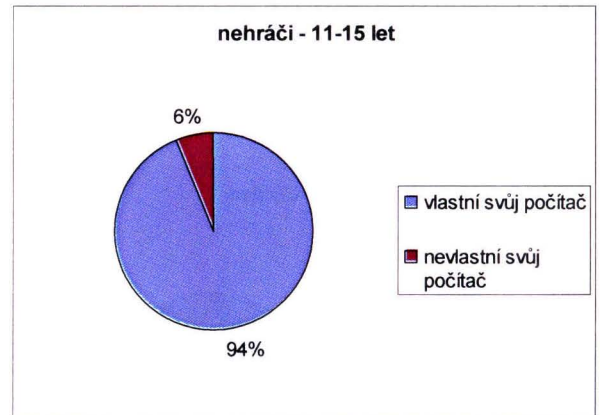
otázka č.1 – Máte vlastní počítač?

Zpracovala jsem do grafů každou věkovou skupinu zvlášť a zároveň jsem rozdělila hráče a nehráče²⁷ počítačových her. Zjišťovala jsem, kolik lidí má svůj počítač.

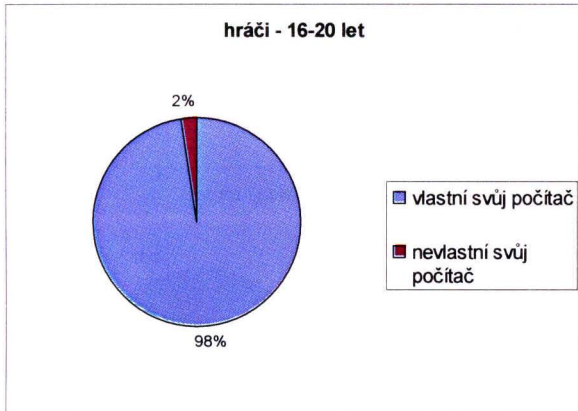
GRAF 1.1



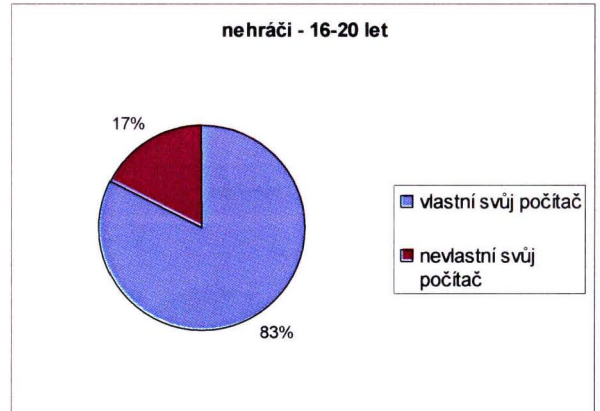
GRAF 1.2



GRAF 1.3

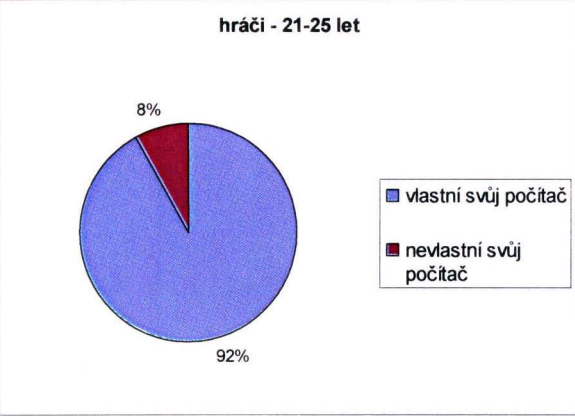


GRAF 1.4

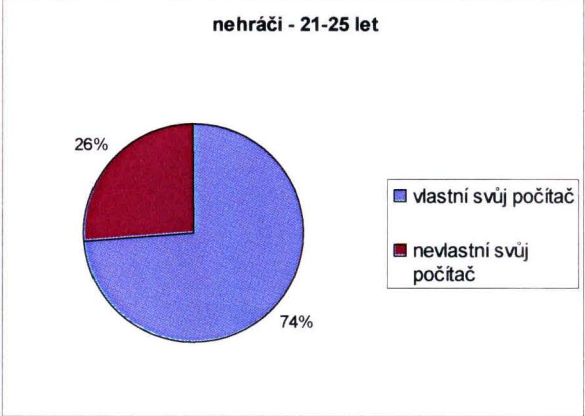


²⁷ Jako nehráče označuji každého, kdo mi v dotazníku na otázku „Hrajete počítačové hry?“ odpověděl: „Ne“.

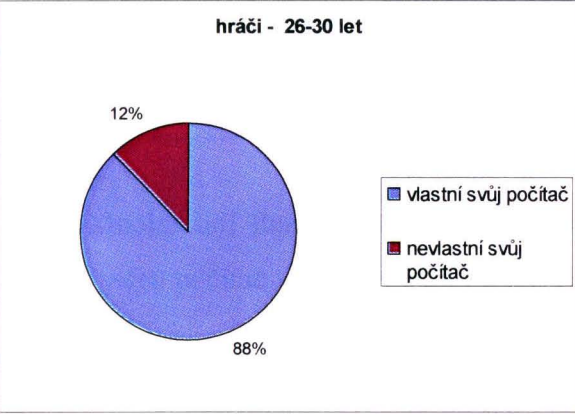
GRAF 1.5



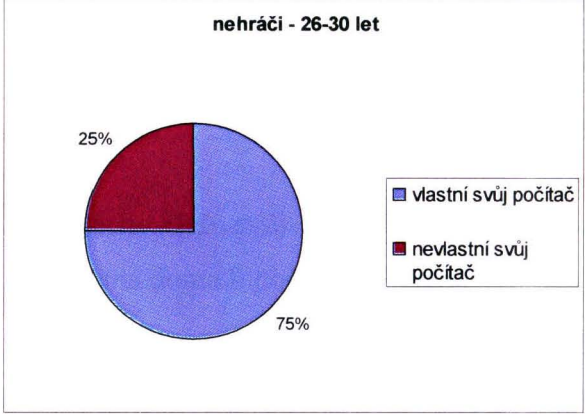
GRAF 1.6



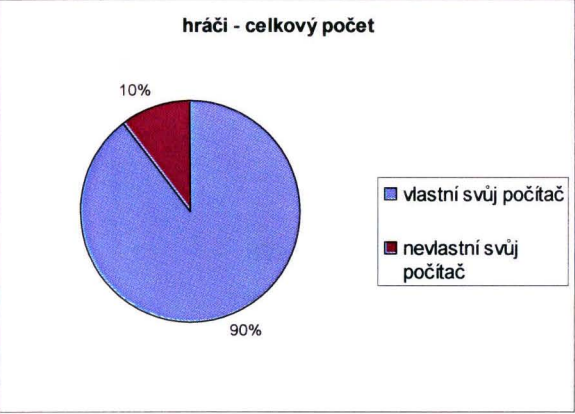
GRAF 1.7



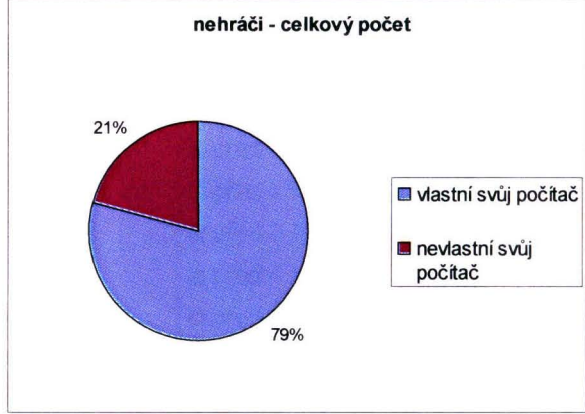
GRAF 1.8



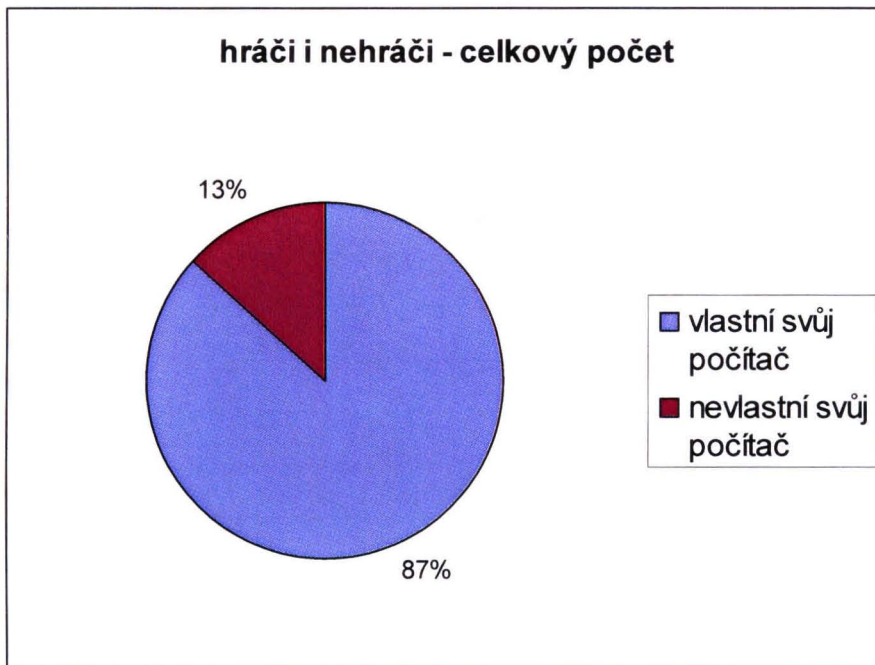
GRAF 1.9



GRAF 1.10



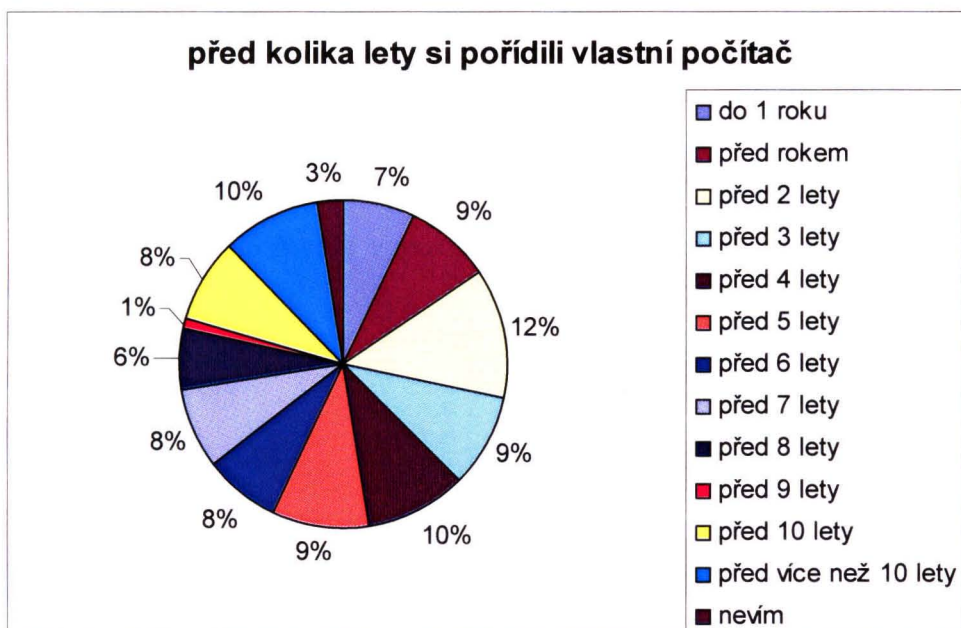
GRAF 1.11



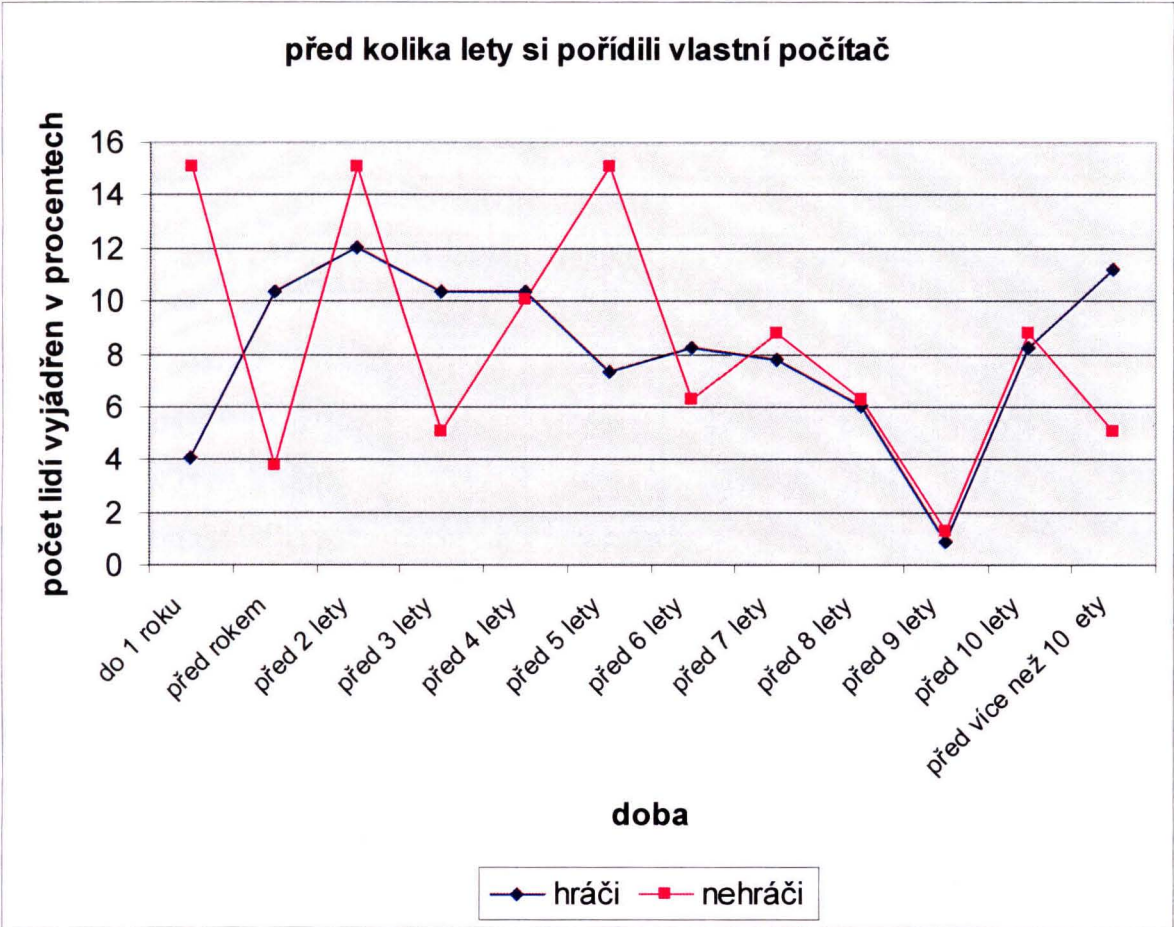
Mnoho lidí dnes má vlastní počítač. 92% z těch, kteří svůj počítač nevlastní, má alespoň jeden počítač v domácnosti. Pouze 8% z nich nemá doma k počítači přístup.

otázka č.2 - Před kolika lety jste si pořídili vlastní počítač?

GRAF 2.1



GRAF 2.2



Na tuto otázku mi 3 % dotazovaných odpověděla, že neví. První graf znázorňuje, jak dlouho již lidé vlastní počítač. V dalším grafu jsem zkoumala, jestli doba pořízení počítače je závislá na tom, zda dotyčný hraje či nehraje PC hry. Veliké rozdíly se začínají objevovat až v posledních několika letech. Výrazně více si výpočetní techniku začali pořizovat i lidé, kteří PC hry nehrají. Je zřejmé, že dnes nejsou počítačové hry primárním důvodem pro koupi počítače. Tento graf má ale malou vypovídací hodnotu, protože jsou zde všechny věkové skupiny dohromady.

otázka č.3 - **Za jakým účelem jste si ho pořídili?**

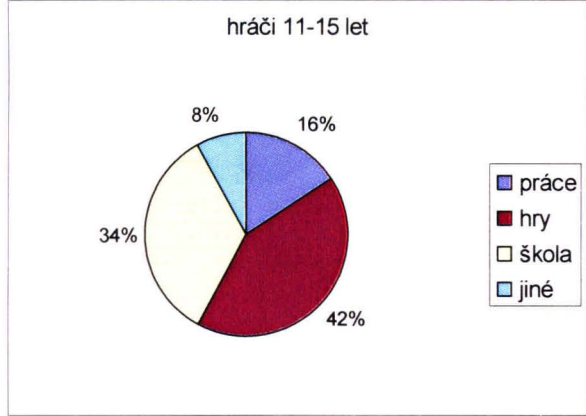
TABULKA 1

Zde bylo možno vybrat více odpovědí. (tudíž součty nedávají 100%)

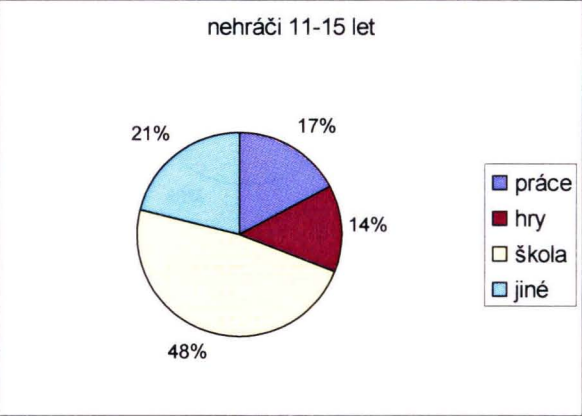
	hráči				nehráči			
	11-15let	16-20let	21-25let	26-30let	11-15let	16-20let	21-25let	26-30let
práce	25%	37%	23%	42%	31%	22%	24%	29%
hry	67%	73%	61%	64%	25%	26%	13%	8%
škola	54%	67%	79%	36%	87%	61%	66%	46%
jiné	13%	30%	13%	36%	38%	35%	13%	25%

V tabulce jsem vyjádřila počet odpovědí v procentech.

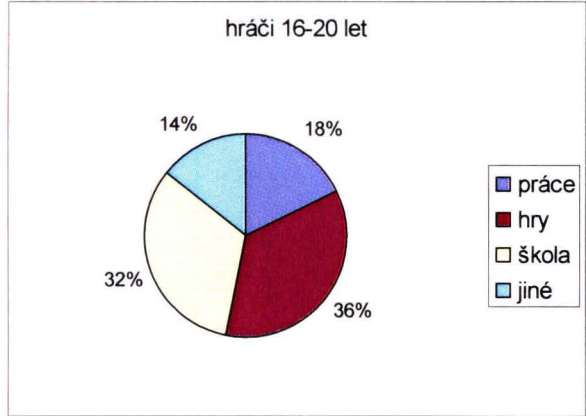
GRAF 3.1



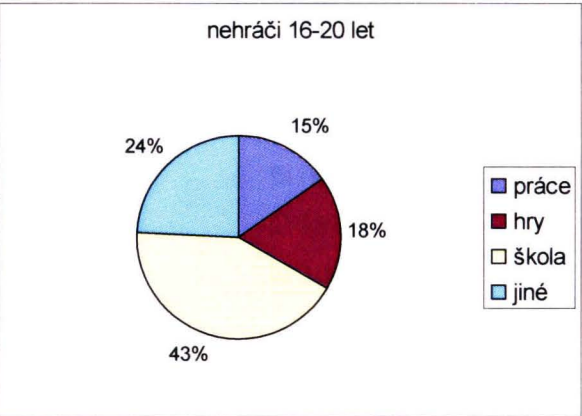
GRAF 3.2



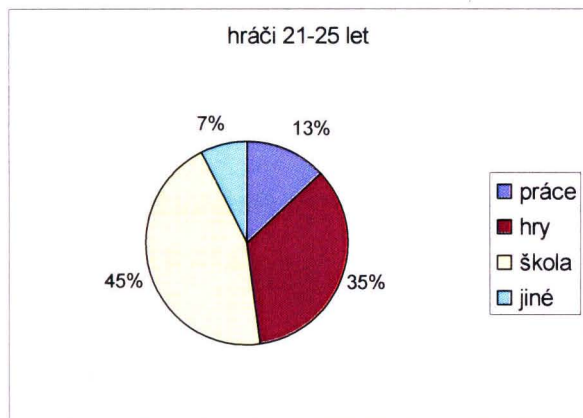
GRAF 3.3



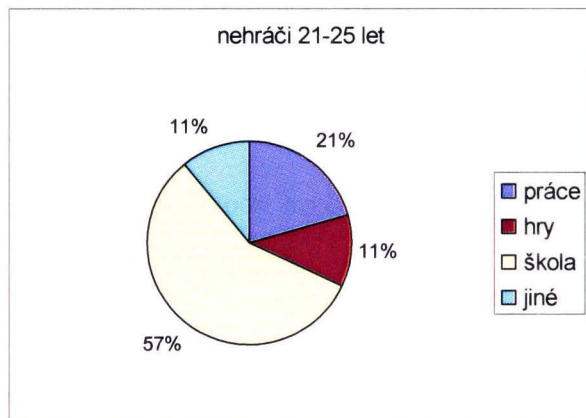
GRAF 3.4



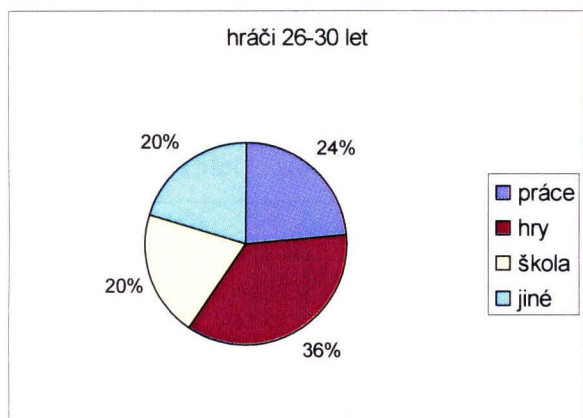
GRAF 3.5



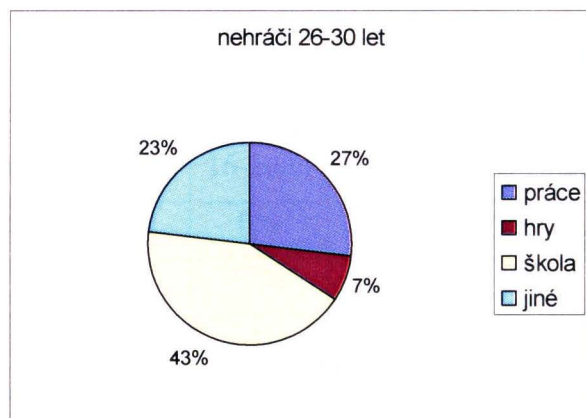
GRAF 3.6



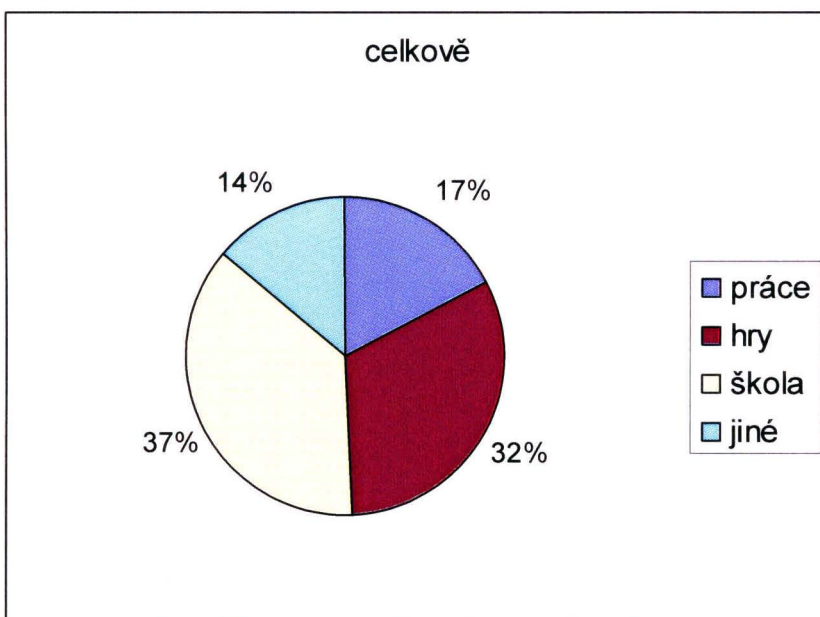
GRAF 3.7



GRAF 3.8



GRAF 3.9



Jako jiný účel pořízení počítače lidé uváděli různé důvody. Nejčastěji komunikaci s přáteli, sledování či stahování filmů, internet. Dále také potřebu naučit se pracovat s počítačem nebo programovat apod.

Z těchto grafů vyplývá, že jsou patrné rozdíly mezi důvody hráčů a nehráčů PC her pro pořízení počítače.

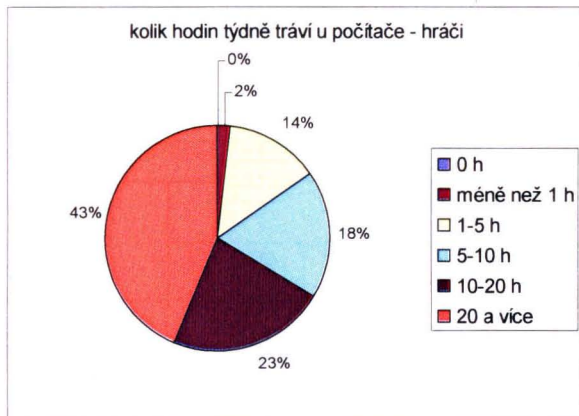
otázka č. 4 – viz. str.36

otázka č. 5 - **Kolik hodin týdně trávíte u počítače?**

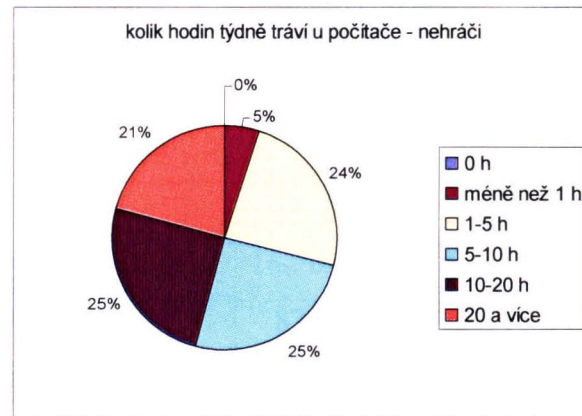
TABULKA 2

	hráči				nehráči			
	11-15let	16-20let	21-25let	26-30let	11-15let	16-20let	21-25let	26-30let
0 hodin	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
0-1 h	8%	0%	0%	0%	0%	17%	3%	0%
1-5 h	22%	15%	11%	6%	18%	31%	26%	21%
5-10 h	14%	23%	20%	15%	29%	35%	16%	21%
10-20 h	31%	25%	16%	18%	41%	13%	29%	17%
20a více	25%	37%	53%	61%	12%	4%	26%	42%

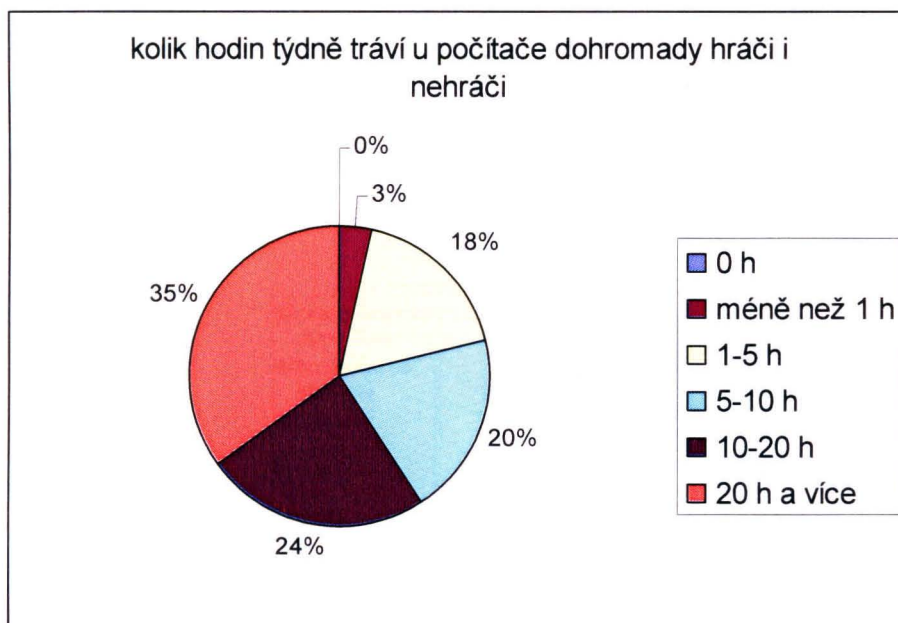
GRAG 5.1



GRAF 5.2



GRAF 5.3



Je zřejmé, že u počítače tráví lidé nejčastěji více než 20 hodin týdně. Z uvedené tabulky můžeme vyčíst fakt, že doba strávená u počítače, je do jisté míry závislá na věku. Hráči počítačových her samozřejmě tráví u počítače více času než nehráči.

otázka č.6 - Co na počítači děláte?

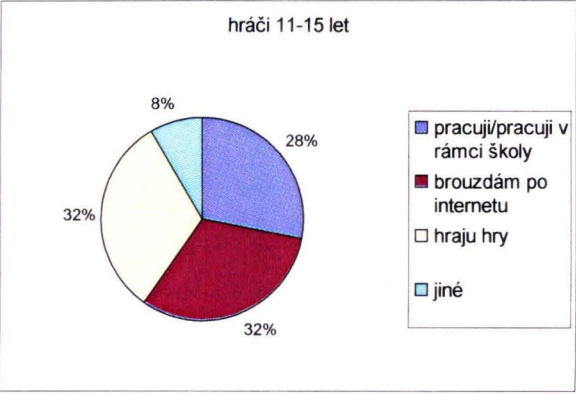
TABULKA 3

Zde bylo možno vybrat více odpovědí. (tudíž součty nedávají 100%)

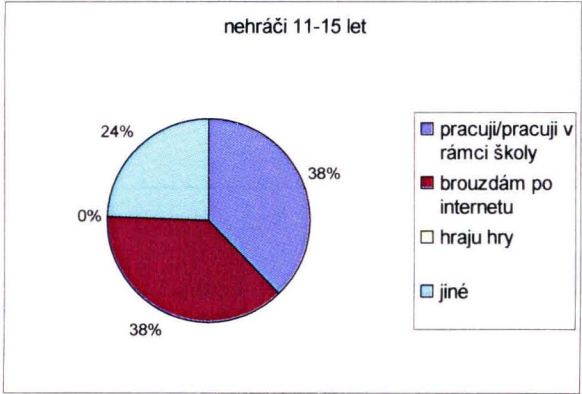
	hráči				nehráči			
	11-15let	16-20let	21-25let	26-30let	11-15let	16-20let	21-25let	26-30let
práce/škola	70%	68%	94%	94%	82%	87%	92%	88%
internet	79%	90%	89%	94%	82%	78%	68%	67%
hrajú hry	79%	75%	85%	70%	0%	0%	0%	0%
jiné	21%	17%	27%	45%	53%	23%	32%	13%

V tabulce jsem vyjádřila počet odpovědí v procentech.

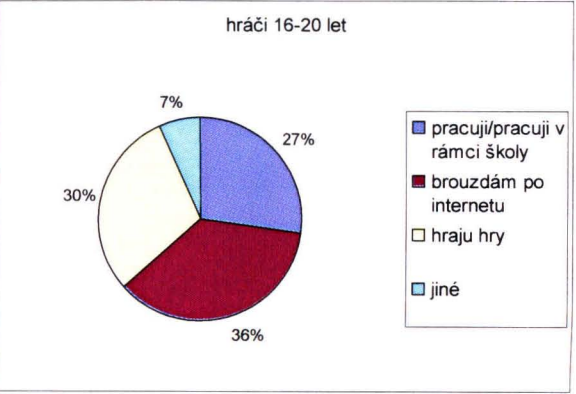
GRAF 6.1



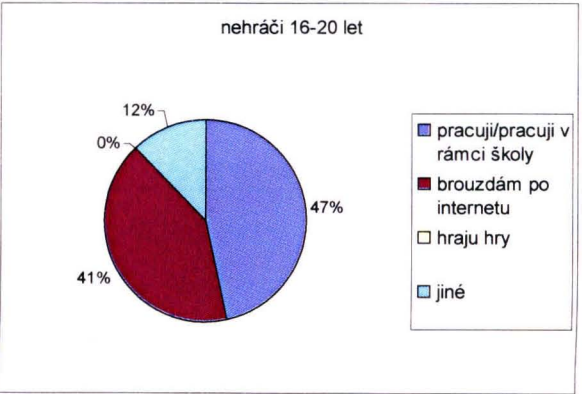
GRAF 6.2



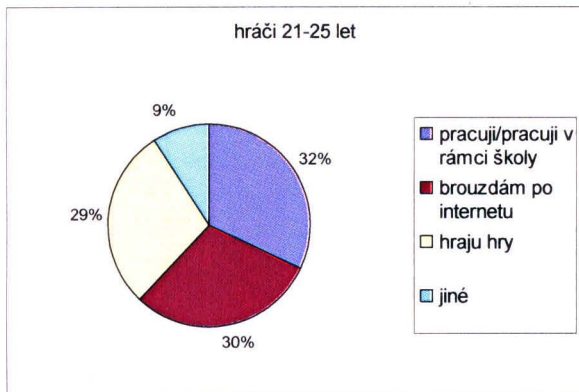
GRAF 6.3



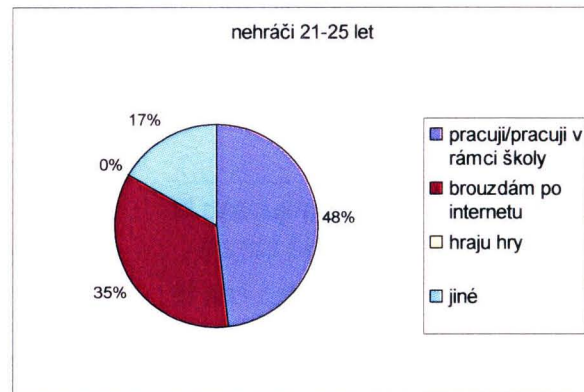
GRAF 6.4



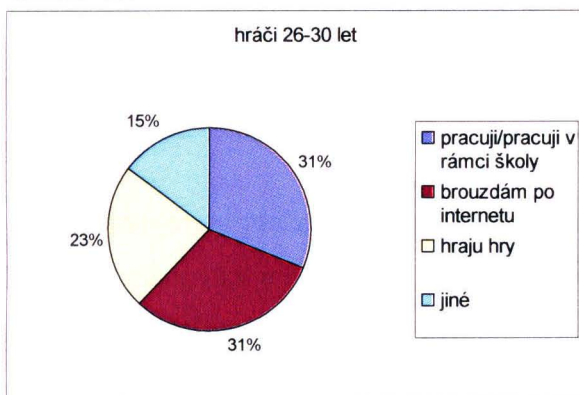
GRAF 6.5



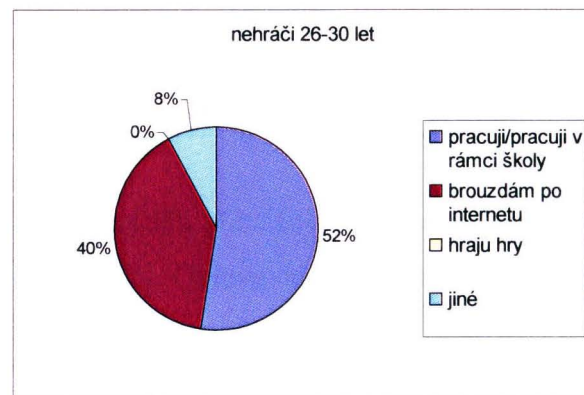
GRAF 6.6



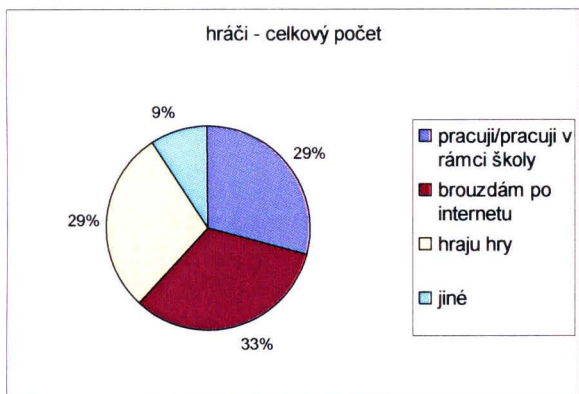
GRAF 6.7



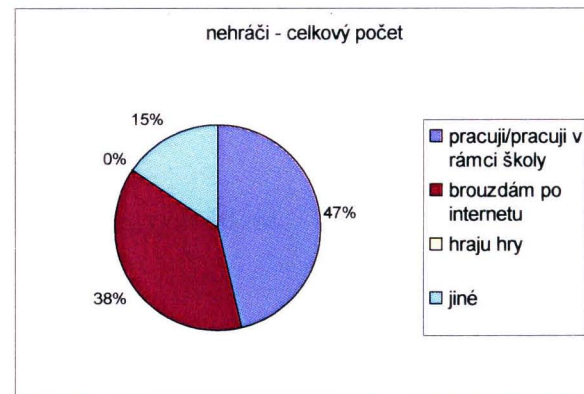
GRAF 6.8



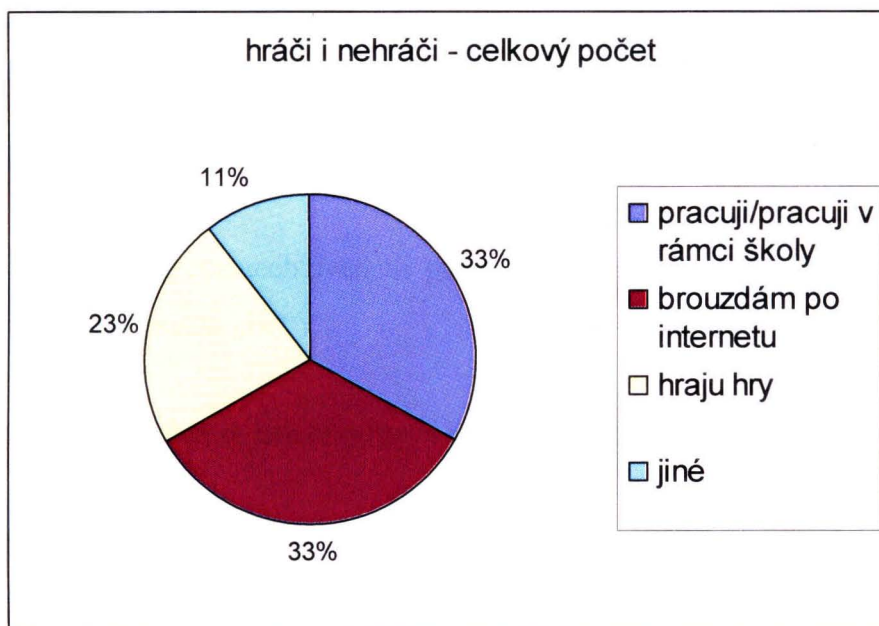
GRAF 6.9



GRAF 6.10



GRAF 6.11



Jako jinou možnost, co dělají na počítači, lidé uváděli převážně komunikaci s přáteli. Dále pak sledování a stahování filmů, poslouchání muziky. Objevovalo se i nakupování přes internet, vlastní tvorba a programování.

Mezi hráči počítačových her nejsou výrazné rozdíly v tom, co všechno na počítači dělají. Stejně tak je tomu i u nehráčů. Z porovnání jednotlivých věkových skupin hráčů a nehráčů mezi sebou vyplývá, že nehráči se podstatně více věnují práci nebo práci v rámci školy než hráči.

otázka č.7 – Víte co znamená pojem „bot“? Pokud ano, vysvětlíte.

Tuto otázku jsem zařadila jako kontrolní, abych zjistila pravdivost odpovědí. Vzhledem k tomu, že bot je počítačový pojem (v některých PC hrách označuje počítačem řízeného protivníka), jsem očekávala, že větší počet hráčů než nehráčů bude vědět, o co se jedná. I přesto, že mi bylo jasné, že pojem „bot“ nebudou znát zdaleka všichni hráči, jsem předpokládala, že jich bude více. Přesto si myslím, že oproti nehráčům odpověď znalo daleko více hráčů a tím se potvrdilo, že se v problematice počítačových her orientují.

TABULKA 4

	hráči	nehráči
odpověď znalo	36%	9%
odpověď neznalo	64%	91%

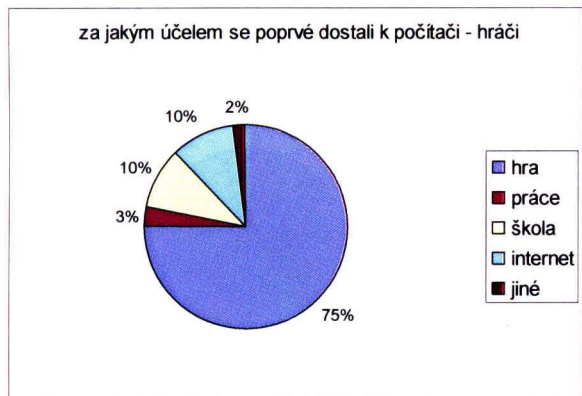
V tabulce jsou v procentech uvedeny počty hráčů a nehráčů podle toho, jak odpovídali na otázku, co znamená pojem „bot“.

otázka č.8 – **Za jakým účelem jste se poprvé dostali k počítači?**

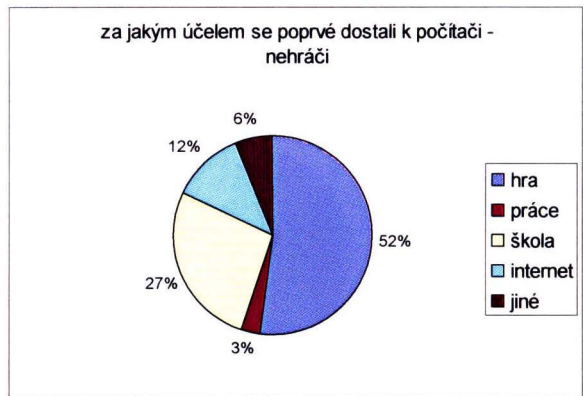
TABULKA 5

	hráči				nehráči			
	11-15let	16-20let	21-25let	26-30let	11-15let	16-20let	21-25let	26-30let
hra	75%	78%	71%	73%	44%	78%	53%	34%
práce	1%	1%	2%	15%	6%	0%	5%	0%
škola	9%	6%	21%	6%	19%	4%	29%	50%
internet	13%	15%	4%	3%	19%	18%	8%	8%
jiné	2%	0%	2%	3%	12%	0%	5%	8%

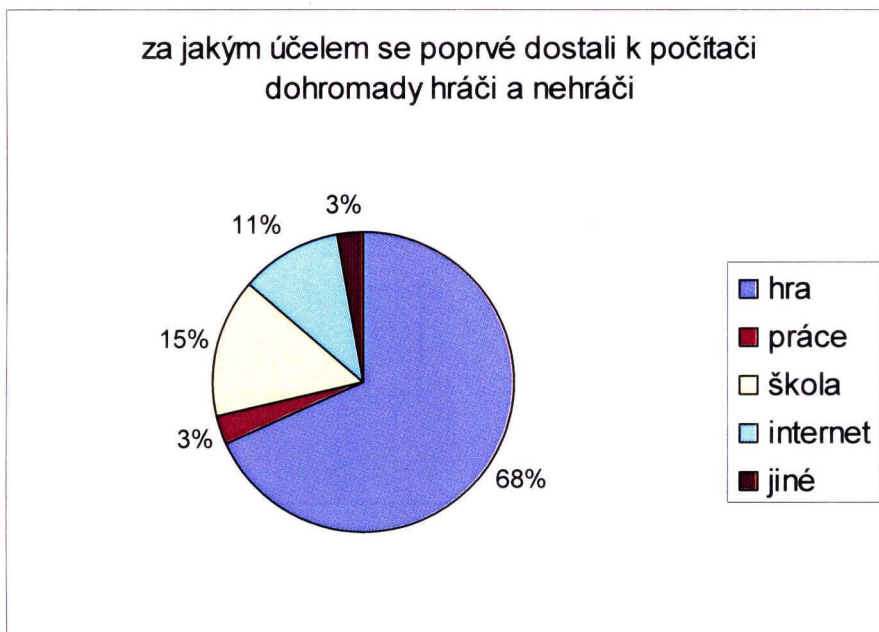
GRAF 8.1



GRAF 8.2



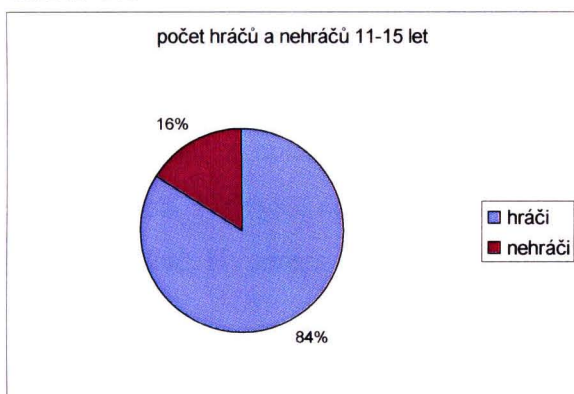
GRAF 8.3



Za jakým účelem se dostali k počítači? Nejčastějším důvodem je hra. Dále škola a internet. Relativně malý počet lidí uváděl i možnost jinou a to např. výukovou hru pro děti, nebo potřebu získat určité počítačové vzdělání.

otázka č.9 – Hrajete počítačové hry?

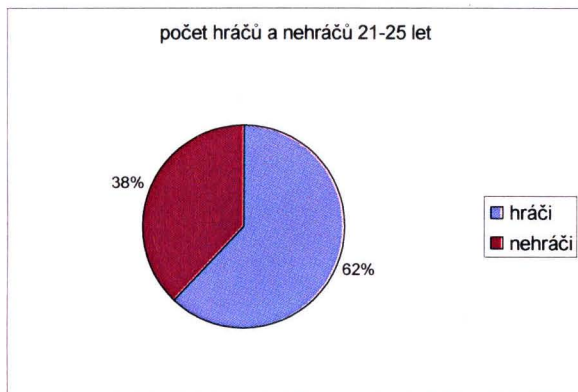
GRAF 9.1



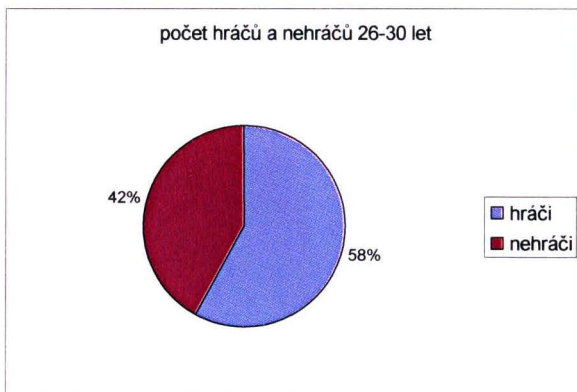
GRAF 9.2



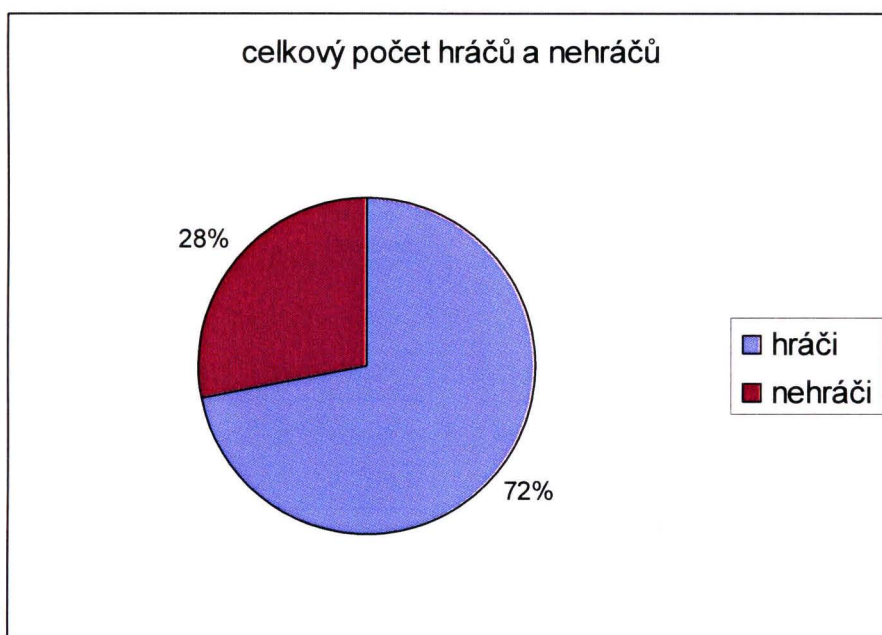
GRAF 9.3



GRAF 9.4

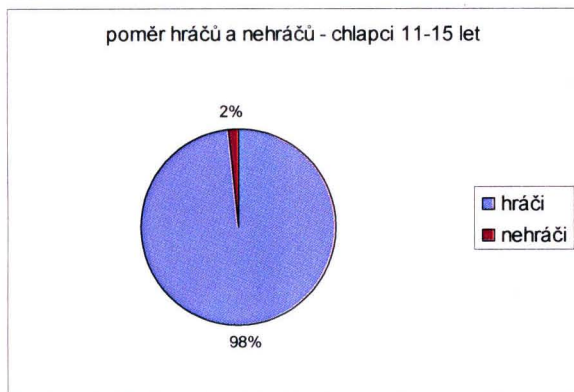


GRAF 9.5

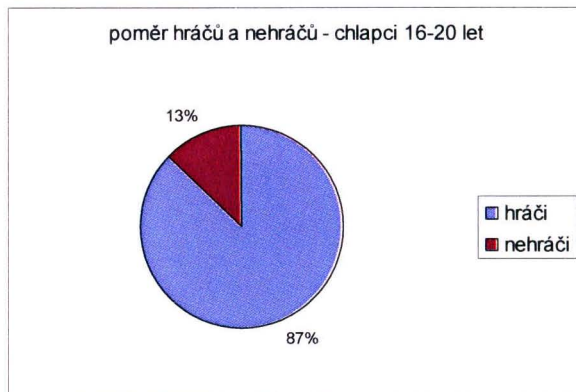


V každé zkoumané věkové skupině hraje vždy podstatně více než polovina dotazovaných. Nejvyšší četnost hraní se ovšem objevuje v kategorii 11-15 let. Počet hráčů s věkem ubývá. Hypotéza o souvislosti hraní her a věku se mi tedy potvrzuje.

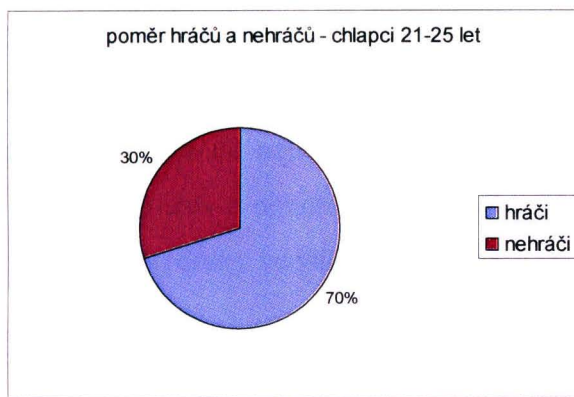
GRAF 9.6



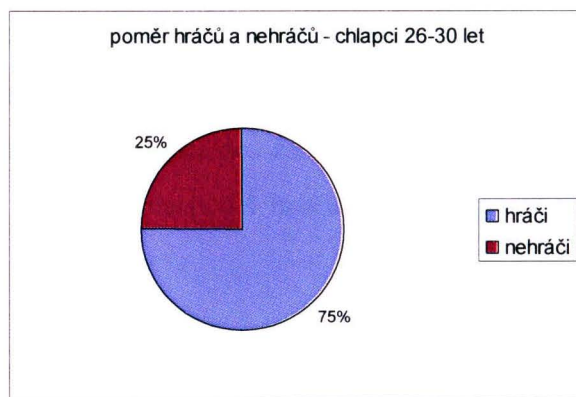
GRAF 9.7



GRAF 9.8



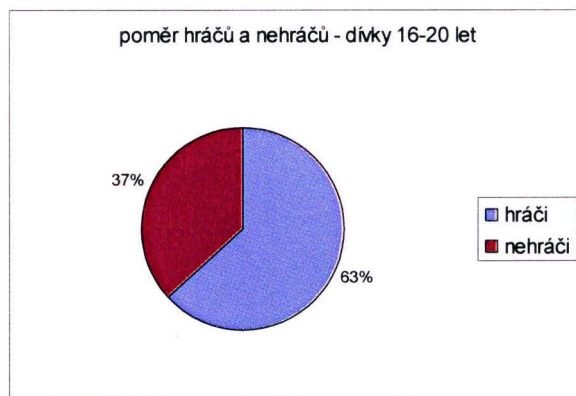
GRAF 9.9



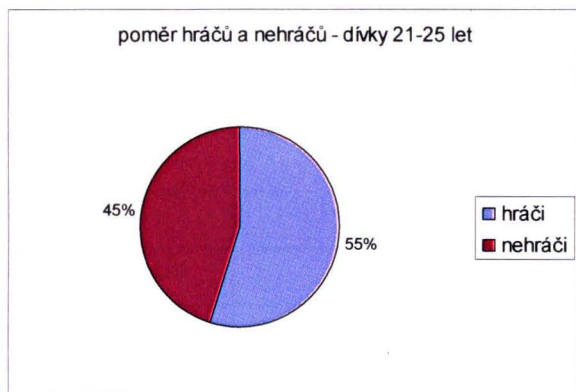
GRAF 9.10



GRAF 9.11



GRAF 9.12



GRAF 9.13



V grafech číslo 9.6-9.13 popisují v jednotlivých věkových skupinách, u chlapců i u dívek zvlášť, poměr hráčů a nehráčů počítačových her. Je patrné, že procento chlapců hráčů je podstatně větší než chlapců nehráčů. U dívek to takto jednoznačné není. Rozdíly v počtu hráček a nehráček nejsou tak výrazné jako u chlapců. Je pravda, že ve většině věkových skupin je hráček o několik procent více. Jediná skupina, kde počet hráčů nepřevyšuje počet nehráčů, jsou dívky ve věku 26-30 let.

Také se potvrzuje má hypotéza, že četnost hraní je závislá na pohlaví. Je vidět, že chlapců hrajících počítačové hry je větší procento než hrajících dívek.

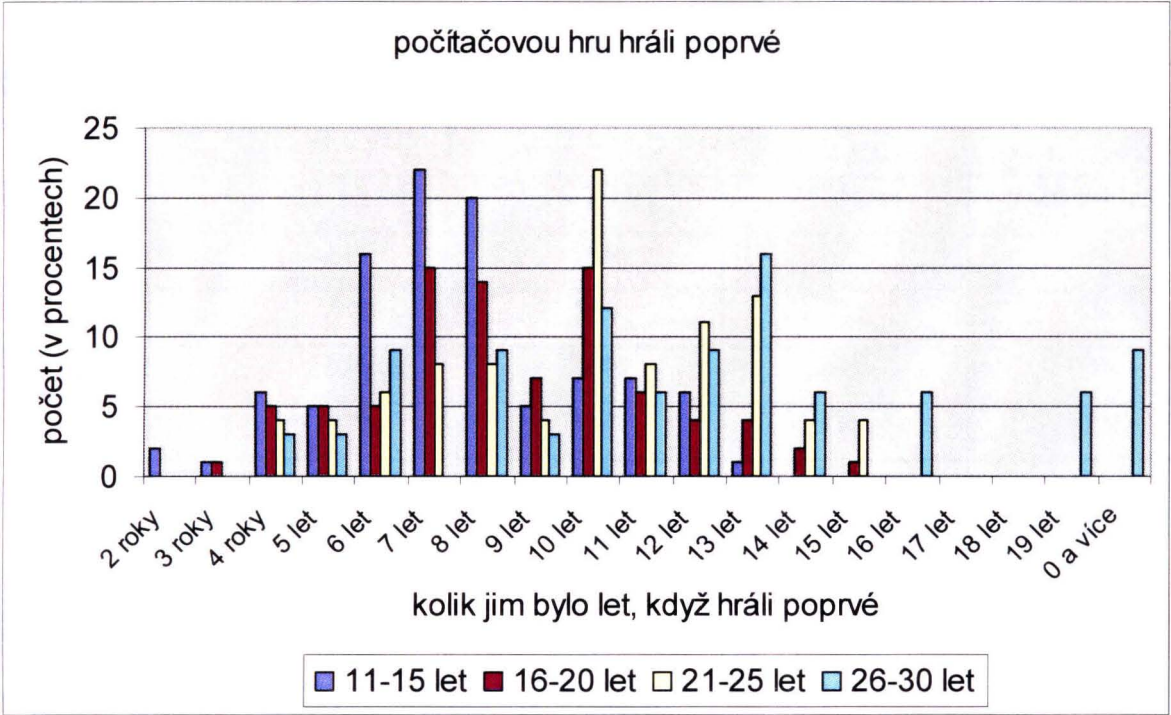
Další otázky v dotazníku jsou zaměřené pouze na hráče počítačových her. Tudíž proto, co odpověděli na 9.otázku, že nehrají počítačové hry, dotazování skončilo.

Otázka č.10 – Kolik Vám bylo let, když jste počítačové hry hráli poprvé?

TABULKA 6

V kolika letech hráli poprvé počítačové hry				
	11-15 let	16-20 let	21-25 let	26-30 let
ve 2 letech	2%	0%	0%	0%
ve 3 letech	1%	1%	0%	0%
ve 4 letech	6%	5%	4%	3%
v 5 letech	5%	5%	4%	3%
v 6 letech	16%	5%	6%	9%
v 7 letech	22%	15%	8%	0%
v 8 letech	20%	14%	8%	9%
v 9 letech	5%	7%	4%	3%
v 10 letech	7%	15%	22%	12%
v 11 letech	7%	6%	8%	6%
ve 12 letech	6%	4%	11%	9%
ve 13 letech	1%	4%	13%	16%
ve 14 letech	0%	2%	4%	6%
v 15 letech	0%	1%	4%	0%
v 16 letech	0%	0%	0%	6%
v 17 letech	0%	0%	0%	0%
v 18 letech	0%	0%	0%	0%
v 19 letech	0%	0%	0%	6%
ve 20 a více letech	0%	0%	0%	9%
nevím	2%	16%	4%	3%

GRAF 10.1



V kolika letech se hráči poprvé dostali k počítačové hře, je závislé na věku. Dnes se s počítačem seznamují stále mladší děti. Přicházejí s ním do kontaktu již ve velmi útlém věku. Podle mého názoru je tento fakt úzce spjat s obrovským rozvojem počítačů, který je markantní až v posledních několika letech. Dále s tím určitě souvisí i to, že se počítače dostaly téměř do každé domácnosti a staly se běžnou věcí.

otázka č.11 – Jaký typ her hrajete nejraději?

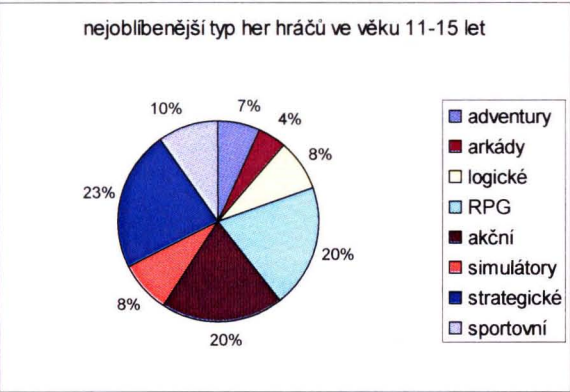
TABULKA 7

Zde bylo možno vybrat více odpovědí. (tudiž součty nedávají 100%)

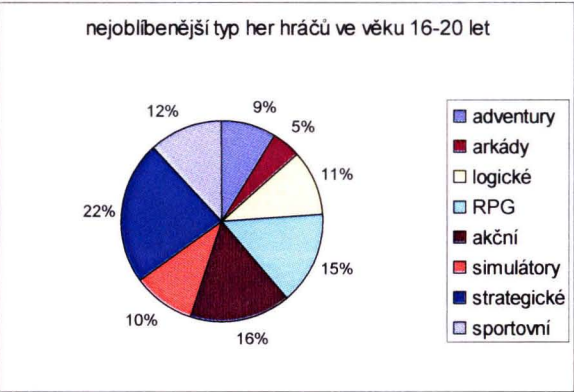
	11-15 let	16-20 let	21-25 let	26-30 let
adventury	14%	18%	18%	6%
arkády	9%	9%	5%	4%
logické	17%	21%	24%	19%
RPG	40%	30%	31%	13%
akční	40%	32%	17%	6%
simulátory	17%	20%	4%	9%
strategické	46%	46%	21%	9%
sportovní	20%	24%	7%	1%

V tabulce jsem uvedla počet odpovědí v procentech.

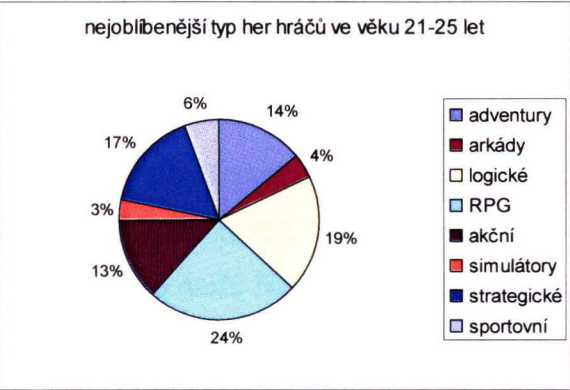
GRAF 11.1



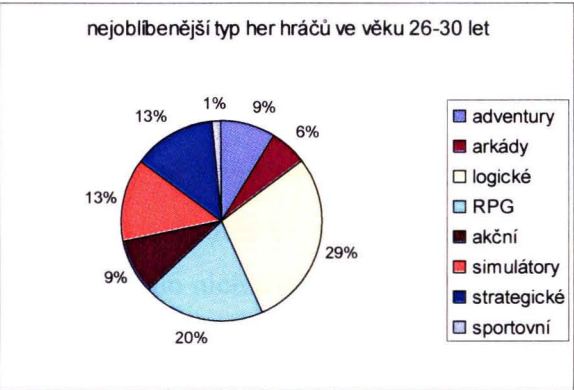
GRAF 11.2



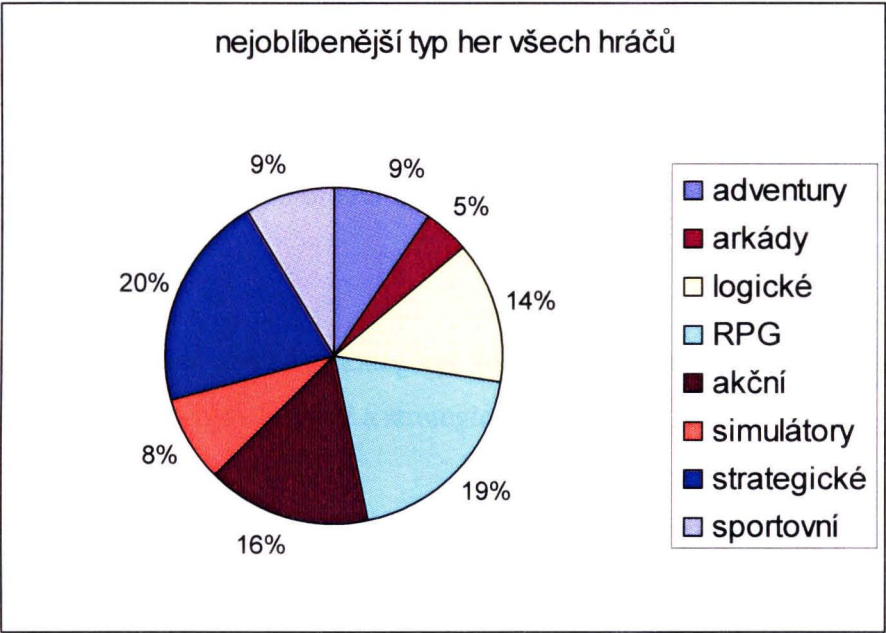
GRAF 11.3



GRAF 11.4



GRAF 11.5



První čtyři grafy ukazují, že atraktivita určitého typu počítačové hry u některých závisí na věku (např. logické hry s přibývajícím věkem preferuje stále více lidí naopak strategické hry, kde obliba s věkem klesá). Jiné jsou téměř stejně oblíbené u každé věkové skupiny. Z posledního grafu můžeme vyčíst, že se o první tři místa, co se oblíbenosti u všech zkoumaných kategorií týče, přetahují akční hry, RPG hry a strategické hry. Hned za nimi jsou hry logické.

otázka č.12 – **Jakou konkrétní hru máte nejraději?**

Uváděných her bylo nepřeberné množství, proto jsem vybrala ty, které se vyskytovaly nejčastěji. Jinak jsem všechny hry rozdělila do kategorií podle jejich typu, abych zjistila, jestli se nejoblíbenější hry shodují s typem hry, který hráči v předcházející otázce uváděli jako nejatraktivnější.

Nejmladší zkoumaná skupina hráčů, jako nejoblíbenější hry uváděla Call of Duty (akční), Counter Strike (akční), Need for Speed (simulace), World of Warcraft (RPG), The Sims (RPG) a další. Nejčastěji volili RPG a akční hry. Hned po nich následovaly strategické.

Mezi nejoblíbenější hry hráčů ve věku 16-20 let patří Age of Empires (strategie), Call of Duty (akční), Mafie (akční), Need for Speed (simulace), The Sims (RPG), World of Warcraft (RPG). Nejčastěji se objevují akční, strategické a RPG.

Třetí skupina výrazně preferuje RPG, což také dokazuje fakt, že nejoblíbenější hrou je Word of Warcraft (RPG).

Nejoblíbenější hrou poslední kategorie je Heroes of might and magic (strategie). Nejuváděnějším typem her byly logické a strategie.

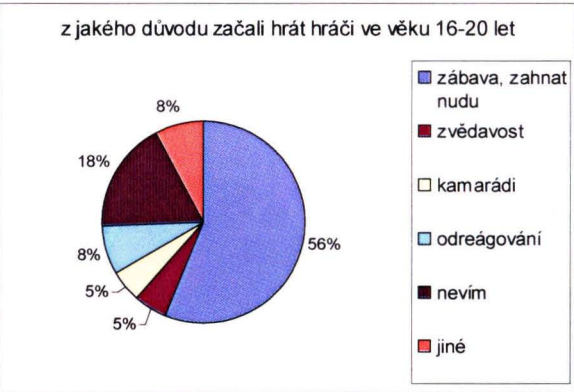
Ve většině případech odpovídají nejhranější hry nejpoblíbenějšímu typu.

otázka č.13 – Proč jste začali hrát?

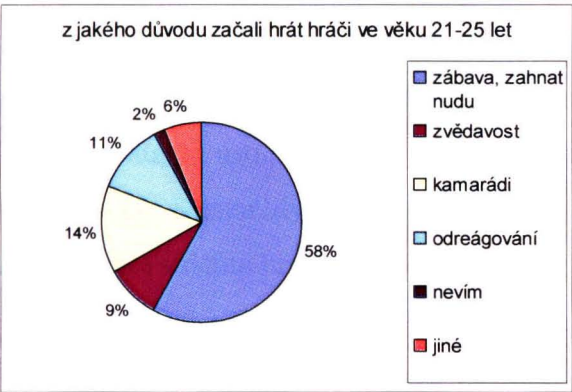
GRAF 13.1



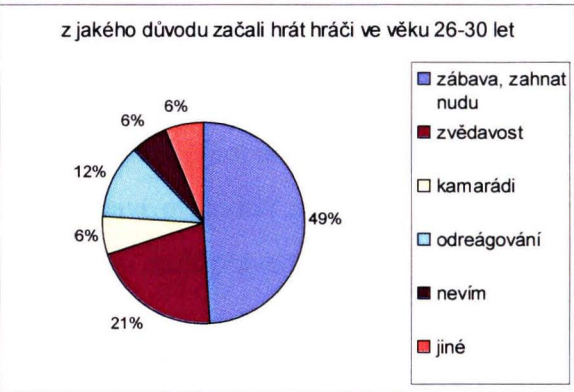
GRAF 13.2



GRAF 13.3



GRAF 13.4

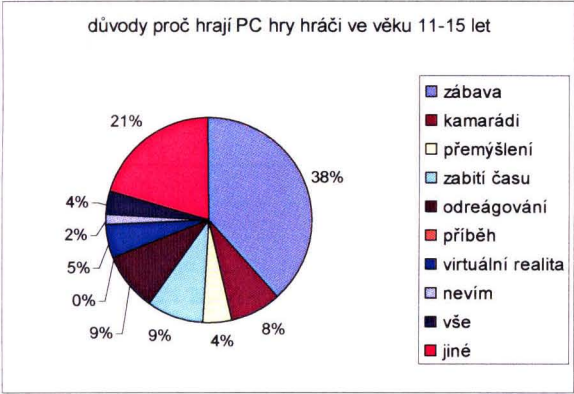


Nejčastějším důvodem proč začít hrát počítačové hry je zábava, zahnat nudu, dále je to zvědavost. Hráči uváděli, že si to chtěli jenom zkusit, že je zajímavé, jaké to je hrát. Relativně

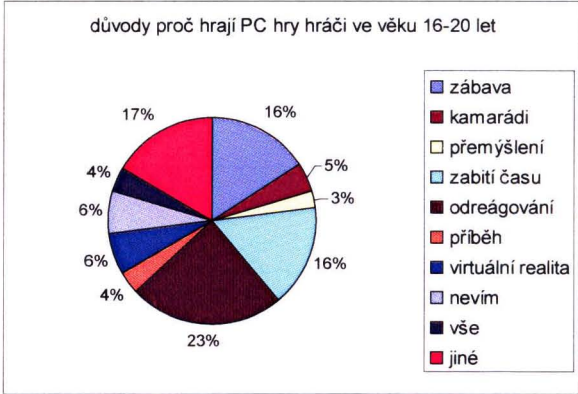
často lidé začínají hrát kvůli kamarádům převážně proto, že v okolí hrálo několik přátel, tak chtěli také. Mezi jiné důvody patří např. virtuální realita, aktivnější trávení volného času než je sledování televize nebo jen tak, pro radost.

otázka č.14 – Co Vás na hraní her baví?

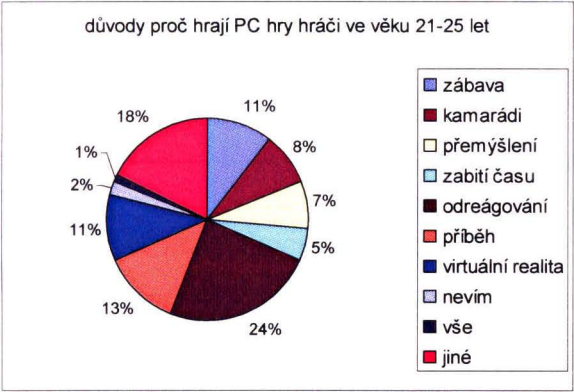
GRAF 14.1



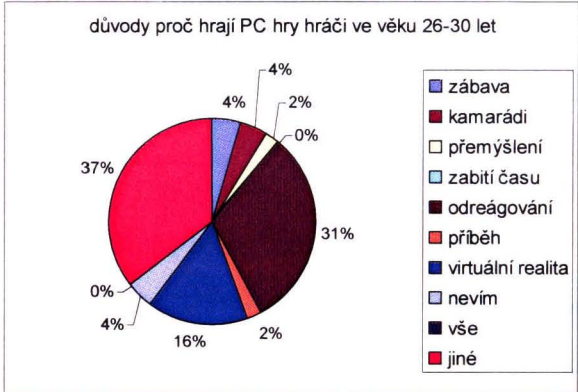
GRAF 14.2



GRAF 14.3



GRAF 14.4

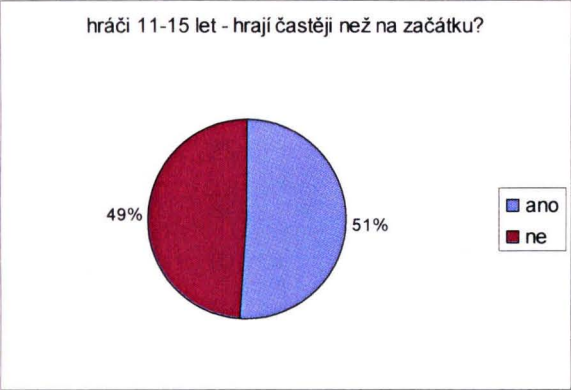


V grafech jsem znázornila pouze důvody, které byly uváděny častěji. Ostatní jsem označila jako jiné. Nejmladší zkoumaná skupina nejčastěji hraje, protože je to zábava. Čím jsou hráči starší, ustupuje zábava jako důvod hraní do pozadí. Naopak do popředí se dostává odreágování. Kamarády hráči uváděli z důvodu, že je baví následná rozprava s nimi o hře, kterou právě všichni hrají nebo komunikace přímo při hře u multiplayerových on-line her.

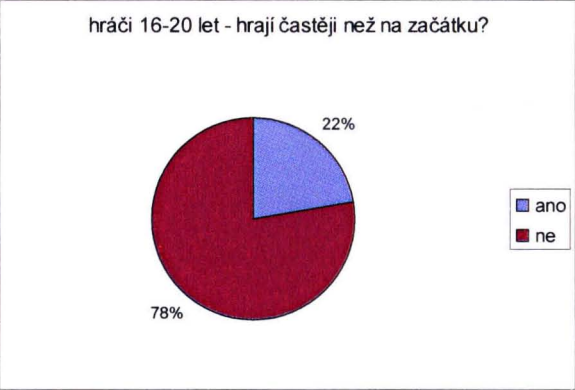
Jako další věci, které jsou na hraní zábavné hráči uváděli: rozvoj představivosti a strategie, výhru, reálnost hry, soutěživost, vybití vzteku, destrukce nepřítele, násilí, krev, zabíjení, střílení, překonávání překážek a akce.

otázka č.15 – **Máte pocit, že teď hraje více než na začátku?**

GRAF 15.1



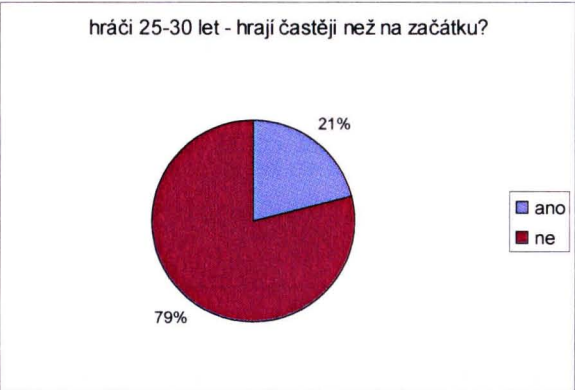
GRAF 15.2



GRAF 15.3



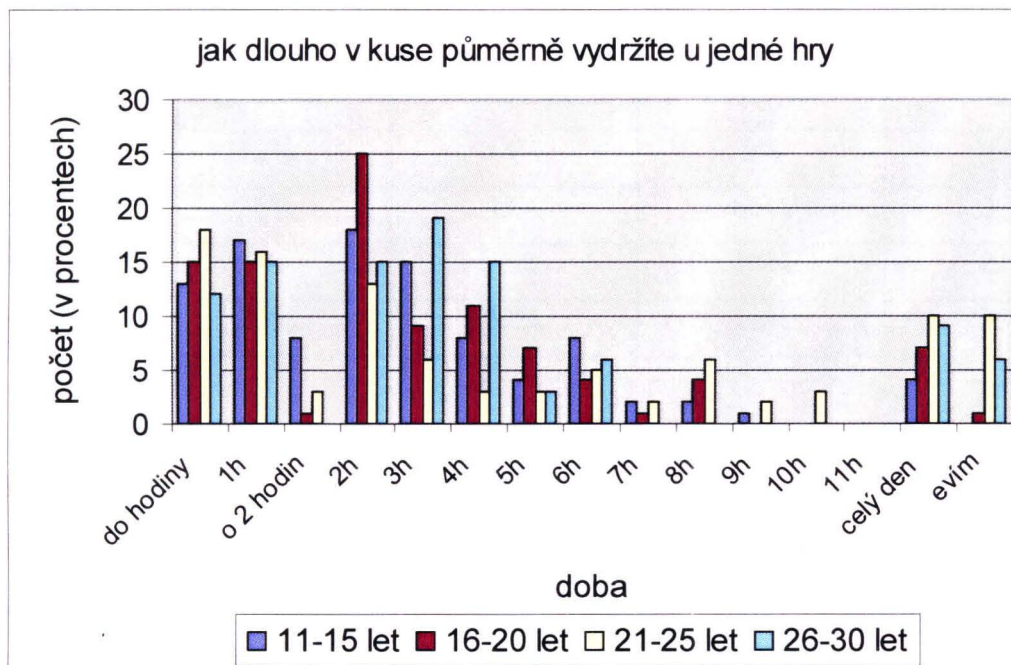
GRAF 15.4



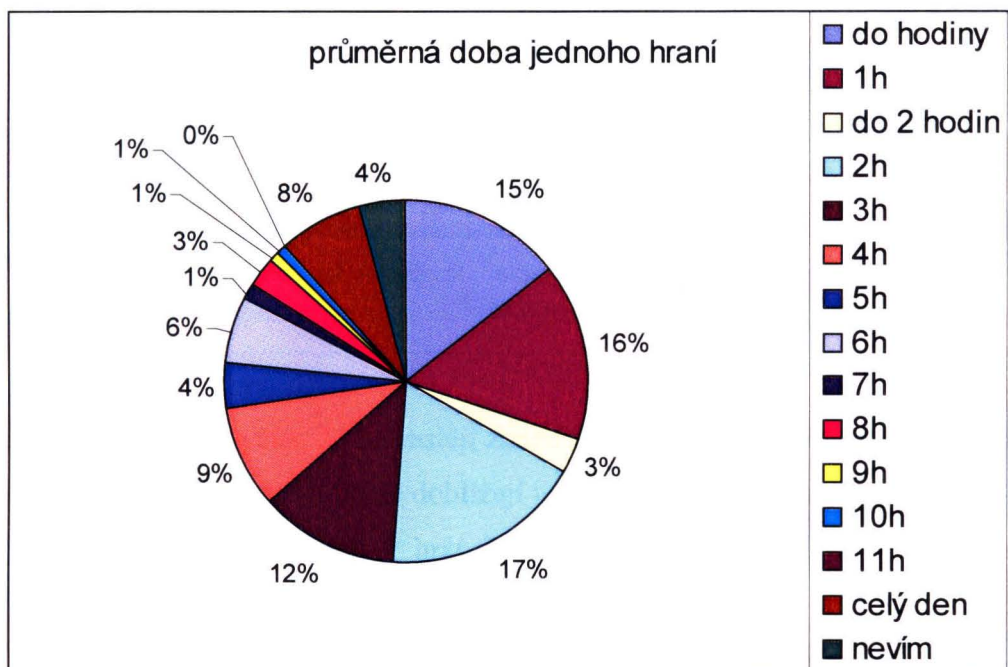
Více než polovina hráčů z nejmladší skupiny uvádí, že hraje častěji, než když začínali. Naopak u ostatních třech skupin je podstatně méně těch, u kterých se četnost hraní postupně zvyšuje.

otázka č.16 – Jak dlouho v kuse průměrně vydržíte u jedné hry?

GRAF 16.1



GRAF 16.2



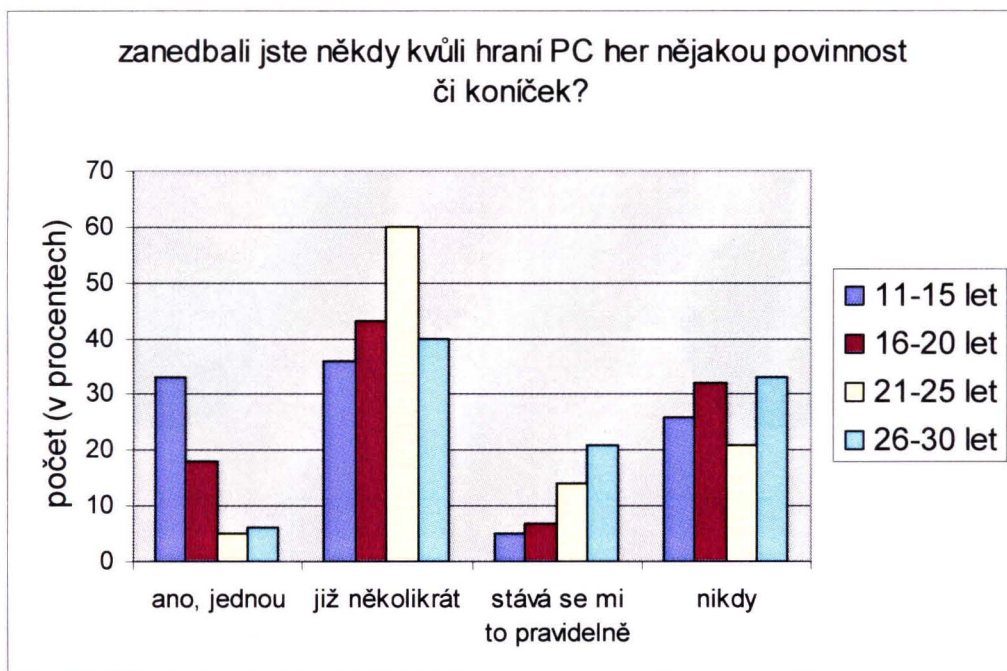
Nejčastěji stráví hráči u jednoho hraní od několika minut do tří hodin. Počet hráčů, kteří v kuse hrají déle, se posléze snižuje. Přesto si myslím, že to není zanedbatelné číslo. 8% hráčů dokonce tráví u počítačových her celý den. Jsou to spíše starší věkové kategorie.

otázka č.17 – Stalo se Vám někdy, že jste kvůli hraní zanedbali nějakou povinnost nebo jiný koníček?

TABULKA 8

	11-15 let	16-20 let	21-25 let	26-30 let
ano, jednou	33%	18%	5%	6%
již několikrát	36%	43%	60%	40%
pravidelně	5%	7%	14%	21%
nikdy	26%	32%	21%	33%

GRAF 17.1

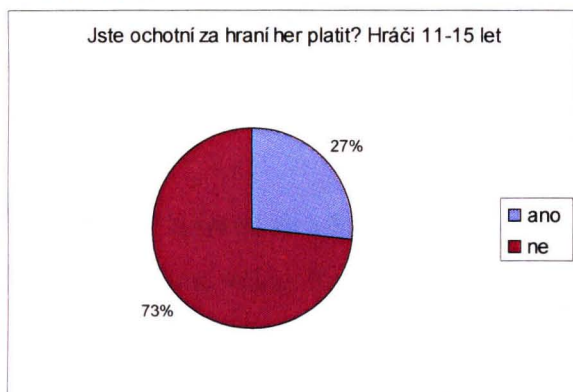


Z grafu můžeme vyčíst, že nejčastěji zanedbávají své povinnosti spíše starší hráči, což je možná dáno tím, že na mladší hráče dohlízejí jejich rodiče. Nedovolují jim trávit u počítače celé dny. Omezují čas, který mohou hrát. Nejprve musí splnit své úkoly a teprve poté si mohou jít zahrát.

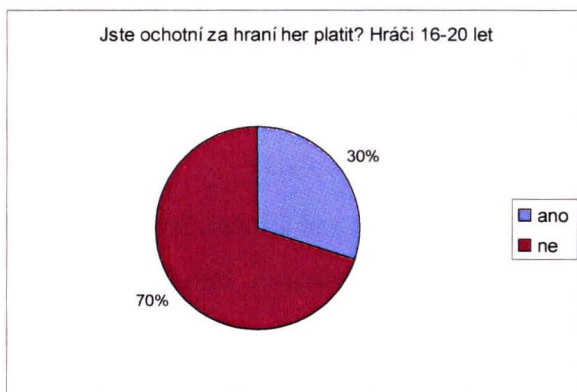
Myslím si, že je velmi zásadní, jestli hráč kvůli počítačovým hrám zanedbává své povinnosti nebo koníčky, které ho až do doby než začal hrát, bavily. Ve chvíli, kdy jsou povinnosti zásadně odsouvány do pozadí ve prospěch počítačových her, lze podle mého názoru hovořit o závislosti.

otázka č.18 – **Jste ochotní za hraní her platit?**

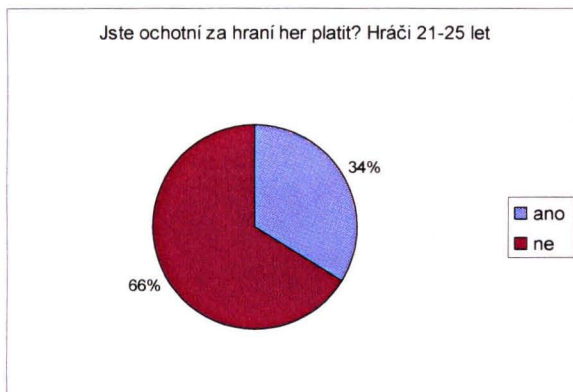
GRAF 18.1



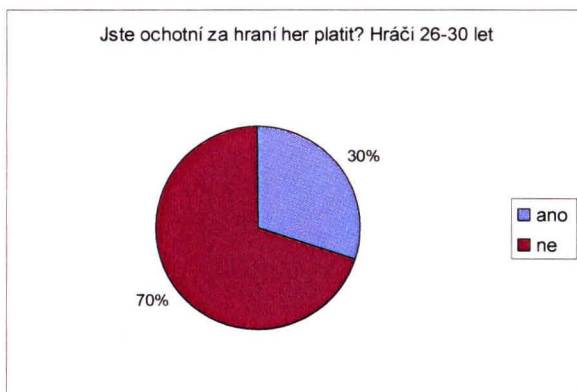
GRAF 18.2



GRAF 18.3



GRAF 18.4



Kolem třiceti procent dotazovaných je ochotno za hraní her platit v rozmezí od 20 Kč do 2000 Kč za měsíc. Platí jak za samotné hry a počítačové komponenty, které ke hraní potřebují, tak i za samotné hraní, kdy si platí přístup do hry (když to nemají zaplacené, ani to nespustí např. u multiplayerových on line RPG her). Další možností, za kterou hráči utrací peníze, je pořizovat si za reálné peníze věci ve virtuálním světě. Jsou to např. předměty, které vylepší hráči v rámci hry jeho postavu.

Ti, co nejsou ochotní za hry platit, si je většinou stahují nelegálně.

12. SHRUTÍ POZNATKŮ

Již jen málokdo z nás dnes nepřichází téměř denně do kontaktu s počítačem. Stal se tak běžnou věcí, že si snad bez něj neumíme život představit. Není pouze prostředkem zábavy, ale využíváme ho i k práci, vyhledávání informací aj. U počítače trávíme mnoho času (35% zkoumaného vzorku více než 20 hodin týdně).

Zjistila jsem, že většina lidí ve věku 11-30 let, hraje počítačové hry a dostává se k nim stále v mladším věku. Relativně velké procento lidí kvůli hrám zanedbává své povinnosti nebo koníčky. Podle mého názoru je právě tento fakt znepokojující, protože si myslím, že právě toto je známkou určité závislosti na počítačových hrách.

ZÁVĚR

Hlavním cílem mé bakalářské práce bylo zjistit, kolik času lidé věnují počítači a to zejména počítačovým hrám. Chtěla jsem zmapovat aspekty, které ovlivňují četnost a délku hraní PC her. Výzkumná data jsem získávala pomocí dotazníků od 361 lidí ve věku 11-30 let. Tento vzorek jsem rozdělila do čtyř skupin podle věku. Porovnávala jsem jednotlivé skupiny mezi sebou. Zjišťovala jsem, jaké jsou mezi nimi rozdíly, ale zároveň jsem zkoumala i jednotlivé skupiny zvlášť.

Hypotézy, které jsem si stanovila, se mi všechny potvrdily. Ze získaných dat vyplynulo, že hráčů je podstatně více než těch, kteří počítačové hry nehrají. V nejmladší zkoumané kategorii je nejvyšší procento hráčů. S přibývajícím věkem toto procento postupně klesá. Zjistila jsem, že četnost hraní je tedy závislá na věku. Další faktor, který ovlivňuje četnost hraní, je pohlaví. Častěji hrají muži než ženy a to ve všech zkoumaných věkových skupinách.

Potvrdilo se mi, že atraktivita počítačových her závisí na jejich typu. Nejvíce vyhledávané typy her jsou akční, RPG a strategické.

SEZNAM LITERATURY

NEŠPOR, K., PERNICOVÁ, H., CSÉMY, L.: *Jak zůstat fit a předejít závislostem*. Praha: Portál, 1999

NEŠPOR, K.: *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál, 2007

NEŠPOR, K.: *Počítače a zdraví*. Praha: Ben, 1999

POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002

POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Prevence sociálně patologických jevů*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2003

RYBKA, M., MALÝ, O.: *Jak komunikovat elektronicky*. Praha: Grada, 2002

VÁGNEROVÁ, M.: *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2004

Časopisy

DUŠKOVÁ, M., VACULÍK, M.: Psychologické aspekty on-line komunikace prostřednictvím internetu na tzv. chatech, *Československá psychologie*, 2002, roč.46, č.1, s.55-63.

CHLUMSKÝ, J.: Závislost na hrách počítačových, *Prevence sociálně patologických jevů*, 2002, roč.1, č.5-6, s.21-24.

LIPINSKÁ, K.: Zkroťte počítačové hry, *Děti a my*, 2007, roč.37, č.5, s.20-21.

RYBKA, M.: Počítačové hry z hlediska psychologie, *Československá psychologie*, 1997, roč.41, č.3, s.256-259.

ŠMAHEL, D.: Komunikace adolescentů v prostředí internetu, *Československá psychologie*, 2003, roč.47, č.2, s.144-155

VACULÍK, M.: Elektronické hry a agrese, *Československá psychologie*, 1999, roč.43, č.5, s.422-431

VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci, *Československá psychologie*, 1999, roč. 43, č.2, s.165-179

Internetové stránky

www.aktip.cz/cs/publikace/z-tisku/zavislost-na-pocitacich-ocima-odbornika.html, červen 2007

www.dialog.stred.org/vliv-her-na-psychiku-cloveka/, červen 2007

dusan.pc-slany.cz/archiv/pochtrypsych.htm, leden 2008

www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/xposlusn.html, červen 2007

www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2002/xpopelk.html, červen 2007

www.plbohnice.cz/p6game6.doc, únor 2008

www.santoska.cz/pocitacove.php, červen 2007

www.wheels.org/spacewar/, květen 2008

www.zsbynov.cz/?clanek=215&comment=zobraz, červen 2008

Příloha č.1 - dotazník

Dovoluji si vás požádat o vyplnění následujícího dotazníku. Vámi uvedené informace budou použity pouze ke studijním účelům. Předem děkuji za spolupráci.

Pokud jsou na výběr možnosti, označte prosím vždy jen jednu, není-li uvedeno jinak.

Váš věk:

pohlaví: * muž * žena

dosažené/právě probíhající/vzdělání:

povolání (pokud studujete, uveďte jakou školu):

1. Máte vlastní počítač?

- ano
- ne

Pokud jste odpověděli ne, pokračujte otázkou číslo 4.

2. Kdy (před kolika lety) jste si pořídili vlastní počítač?

3. Za jakým účelem jste si ho pořídili? *(je možné označit více odpovědí)*

- práce
- hry
- škola
- jiný účel, jaký _____

Dále pokračujte otázkou číslo 5.

4. Pokud ne, máte alespoň jeden počítač ve vaší domácnosti?

- ano
- ne

5. Kolik hodin týdně trávíte u počítače?

- 0 hodin
- méně než 1
- 1 – 5
- 5 – 10
- 10 – 20
- 20 a více

6. Co na počítači děláte? *(je možné označit více odpovědí)*

- pracuji/pracuji v rámci školy
- brouzdám po internetu
- hraju hry
- něco jiného, co? _____

7. Víte co znamená pojem „bot“? Pokud ano, vysvětlete.

8. Za jakým účelem jste se poprvé dostali k počítači?

- hra
- práce
- škola
- internet
- jiné _____

9. Hrajete počítačové hry?

- ano
- ne

Pokud jste vybrali možnost ano, pokračujte dále. Pokud možnost ne, dotazování je u konce, děkuji Vám.

10. Kolik vám bylo let, když jste je hráli poprvé?

11. Jaký typ her hrajete nejraději?

- adventury
- arkády
- logické
- RPG
- akční
- simulátory
- strategické
- sportovní

12. Jakou konkrétní hru máte nejraději?

13. Proč jste začali hrát?

14. Co vás na hraní her baví? (uved'te důvody, proč hrajete)

15. Máte pocit, že teď hrajete více než na začátku?

- ano
- ne

16. Jak dlouho v kuse průměrně vydržíte u jedné hry?

17. Stalo se vám někdy, že jste kvůli hraní zanedbali nějakou povinnost nebo jiný koníček?

- ano, jednou
- již několikrát
- stává se mi to pravidelně
- nikdy

18. Jste ochotní za hraní her platit?

- ano – kolik?
- ne

Děkuji za vyplnění

Lenka Urbanová

SUMMARY

Závislost na počítačových hrách

Addiction on computer games

In my bachelors thesis I attended to addiction on computer gaming. I divided it into two parts – theoretical part and practical part.. In theoretical part I described the situation around computer games. Also I used it for describing addiction on computer gaming and it's manifests. In practical part I made my own investigation. I used the method: asking through questionnaires. I received data for investigation from 361 respondents between 11 and 30 years of age. I divided this pattern into 4 groups depending on age. I compared different groups to find out the differences, but also investigated the groups separately.

From the data I have received, came out that there are more gamers then those who do not play computer games. In the youngest group the percentage of gamers is highest and with growing age, this percentage drops. I found out that the amount of gamers is dependent on age. Another factor that affects the amount of gamers is gender. Men are playing more then women in all age categories.

I have found out that the attractiveness of computer games depends on the type of the game. Most popular are action, RPG and strategic games.

